平成6年3月1日発行(毎月1日発行) 第1巻第3号

スーパーゲームマガジン 覇王 HAOH はおう

3月号
大サービス定価 540円

特大豪華付録
①ファイアーエムブレム 紋章の謎
②魔神転生
ロマンシング サ・ガ2 (特別とじ込み)

講談社人気コミック ゲーム化コンテスト発表!

ファイナルファンタジーVI 大研究
謎の美少女ティナ
新兵器魔導アーマー
パワーアップ! 召喚魔法公開

話題の3大スペシャル企画
①佐竹雅昭の覇王塾 誌上決戦!バーチャルファイター編
②独占連載 大貝獣物語
③高田裕三 3×3EYES

攻略ワイド特集
ドラゴンクエストI・II
真・女神転生II
スーパーロボット大戦EX V.R. 風の伝説ザナドゥ
SDガンダムGX Jリーグ・スーパー・サッカー
ダービースタリオンII
&競馬ゲーム入門講座

巻頭大特集 ファイアーエムブレム 紋章の謎
『紋章の謎』大解剖!
キャラクター㊙設定資料初公開!
究極攻略&開発秘話インタビュー

●大人気漫画シリーズ 竹本泉 宇野比呂士 片山まさゆき

イラスト／安彦良和

SUPER Famicom®

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO

GX SDガンダム

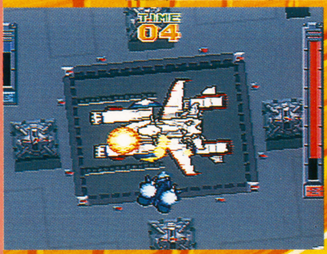
驚異の速さと、緻密な戦略。SDガンダムX、新時代。

シミュレーション+アクションバトル

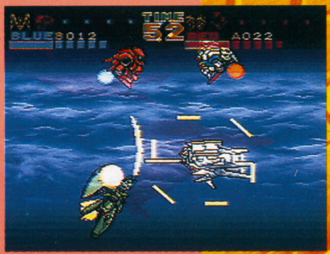
8M+64KSRAM　バッテリーバックアップ機能付き

GXチップ搭載

¥9,800 (予) [税別]



- ●強化された戦略思考! コンピュータの挑戦に君は勝てるか?
- ●迫力満点、臨場感抜群!新開発の3D対艦バトル!
- ●白熱のアクションバトル! 武器や攻撃方法のバリエーションも大増加!
- ●新登場MSに加えて、コロニー落とし、間接攻撃など盛りだくさんの戦略内容!



'94年3月発売予定!!

スーパーファミコン® は任天堂の商標です。ⓒ創通エージェンシー・サンライズⓒBANDAI 1994

●価格はメーカー希望小売価格です。●写真・イラストと製品は多少異なることがあります。
●表示価格は、税別になっております。●全国の有名デパート、玩具店、スーパーでお求めください。

バンダイファミコンクラブ 03-5828-3333 [受付時間 月〜金曜日(除く祝日)10〜16時]

電話番号はよく確かめて、おまちがえのないようにしてください。

●東京23区以外の方は、市外局番(03)をお忘れなく! ●受付時間外の電話はおさけください。

「バンダイのおもちゃは、おもちゃ屋で買えます」
◄このマークのお店でお求め下さい!

本格派シュミレーションゲーム『SDガンダムX』がスピードと強さをアップして、いま過激に新登場!
新開発GXチップによる超高密度戦略思考と驚異の3D対艦バトルで強化されたシミュレーションが可能に。
『機動戦士ガンダム』、『ガンダム0083』さらに『機動戦士Vガンダム』まで、
情け無用の白熱戦!この進化は、もう誰にも止められない!!
株式会社バンダイ
玩具第3事業部
東京都台東区駒形2-5-4 〒111-81
BANDAI

©武内直子・講談社・テレビ朝日・東映動画
©BANPRESTO 1994

●表示価格は、税別になっております。
●価格はメーカー希望小売価格です。
●写真・イラストと商品は多少異なることがあります。
●全国の有名デパート、玩具店、スーパーでお求めください。

バンプレストのゲームのことならなんでも答えちゃうヨ!

バンプレスト テレフォンサービス
03-3847-6320 電話番号はよく確かめてネ!
受付・10:00〜16:00 月〜金(土・日・祝祭日を除く)

開発スタッフ募集中!!
[職種]キャラクターデザイナー
※経験2年以上の方。詳しくはお気軽に、お電話でお問い合わせ下さい。
03-3847-6320

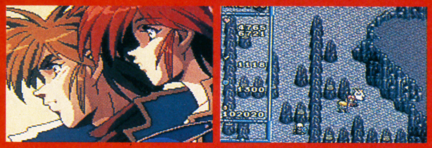
PC Engine
SUPER CD·ROM² SYSTEM
PCエンジンスーパーCD·ROM²専用
PCエンジンで、はじめての体験！
クインベリルの野望を打ち砕け!!
セーラー戦士たちが、アドベンチャー風
デジタルコミックで華麗に事件を解決よ！
5人の美少女戦士の中から
プレイヤーを選んでね！
株式会社バンプレスト
東京都台東区駒形1-4-14 〒111
バンダイ第3ビル
※バンプレストは、バンダイグループの一社です。
BANPRESTO

NEC

日本ファルコムがおくる、まさに極上のCD-ROM A・RPG。

The wind of fate has blown,
that same wind from a thousand years ago,
and it has raised the veil of mystery.

Falcom®



©NEC Home Electronics, Ltd. ©日本ファルコム

The Legend of Xanadu
風の伝説ザナドゥ
ORIGINAL ROLE-PLAYING GAME
DRAGON SLAYER VIII

感動。

RPG本来のおもしろさを追求したら、新しい快感が生まれた。
エンディングをむかえたときの感動は、
もうひとつの人生を体験したような深いショック。
今まで誰も体験したことのないエンターテイメントが、ここにある。

『僕らがずっとあこがれていた天才、木屋さんが全力をこめた作品。さすがに、出来が違う』(ゲームデザイナー：広井王子氏)
『キャラクターを動かすだけで、気持ちがいい。それだけでホントにのめり込んじゃった』(マルチクリエイター：渡辺浩弐氏)
『開発には大変な時間と手間をかけました。RPGの最先端を体験してもらえる自信作です』(加藤正幸：日本ファルコム社長)『経験値かせぎなどの不自然なことはやめにしました。これが真の意味でのRPGです』(木屋善夫：日本ファルコム開発部長)

日本ファルコム初のPCエンジンオリジナルA・RPG『ザナドゥ』は、リアリティあふれる大冒険の旅を実現するために、CD-ROMの大容量をフルに活用。その感動は、壮大なストーリーとキャラクターの魅力、そして独創的な開発思想から生まれた数々のシステムに支えられている。

2月 18日

CD-ROMゲームマシン
PC Engine DUO-R
PCエンジン デュオ・R
標準価格39.800円(税別)

1994年2月18日発売決定!!
希望小売価格 7.800円(税別)

【いまPCエンジンDUO-Rを買うと、もれなく『エメドラ』&『ザナドゥ』オリジナルテレカをプレゼント2/28(月)まで!】

PCエンジン スーパーCDロムロムソフト『風の伝説ザナドゥ』に関するお問い合わせは：NECホームエレクトロニクス パーソナルプロダクト事業部 TEL.03(3454)5111(大代表)

スーパーゲームマガジン 覇王 3月号 はおう

C★O★N★T★E★N★T★S

◆特大豪華付録◆

❶ファイアーエムブレム(別冊)
❷魔神転生(別冊)
✚ロマンシング サ・ガ2攻略データ(特別とじ込み)

大特集

ファイアーエムブレムスペシャル……19
超最新! 究極攻略……20
紋章の謎の謎……24
㊙資料初公開!! キャラクターコレクション……26
開発者インタビュー 紋章を刻んだ男たち……30
任天堂 名作続出の秘密……31
シミュレーションRPG大研究……34
宮本茂のゲーム人生!……38

攻略

ファイナルファンタジーVI(最新㊙情報大研究!!)……44
ドラゴンクエストI・II……48
スーパーロボット大戦EX……51
真・女神転生II……75
V.R.(バーチャレーシング)……78
風の伝説ザナドゥ……82
SDガンダムGX……84
Jリーグ・スーパー・サッカー……88
Vガンダム……90
スーパーファイヤープロレスリング3……162
実況パワフルプロ野球'94……165
カブキロックス……168
ファーストクイーン……170
緋王伝……172
ウルフェンシュタイン3D……174
ゴジラ爆闘烈伝……176
アイ・オブ・ザ・ビホルダー……177
紫炎……178

新作情報

新作覇王国(キングダム) 大航海時代II……182
リーサルエンフォーサーズ……183
アストラルバウト……184
斬IIIスピリッツ……185
きんぎょ注意報……186
ぎゅわんぶらあ自己中心派2……186
いただきストリート2……187
ジーコサッカー……187
エメラルドドラゴン……188
ぷよぷよCD……188
ゲームのかんづめVol.1&2……189
アラジン……189

ソニー新世代ハードPS-Xのすべて……14
覇王アイドルマーク&イメージキャラクターコンテスト……55
競馬ゲーム特集 ダービースタリオンII……57
競馬ゲーム入門講座……59
競馬ゲームオールカマーパドックリポート……62
対決 馬券王V3 vs.善さん……64
講談社人気コミック ゲーム化コンテスト結果発表!……92
覇王編集部独占の超大作ソフト情報 大貝獣物語……129
高田裕三スペシャル 3×3EYES……134
第1回覇王読者モニター……144

COMIC

しりももSHAKE――榎本俊二……74
幕末覇王伝カオル――宇野比呂士……95
片チンのゲームの肝吸い――片山まさゆき……149
『月刊 苺タイムス』――竹本泉……192

COLUMN

怪しいゲームの部屋――あさりよしとお……164
題:バトルテックまずは円の動きから――渋谷洋一……164
アンクル・テトリスのゲーム講座――ヘンク・ロジャース……190
『爆伝』日記――パッパラー河合……190

Game Headline……8
王立情報局……9
HAOHAOヒットチャンネル……16
佐竹雅昭の覇王塾……40
攻略保証・名作らいぶらりい……67
インフォメーションアラカルト……72
覇王ゲームスペシャルのお知らせ……73
読者アンケートプレゼント……126
New Game Impression……136
創刊号懸賞発表……152
餓狼伝説2 コレクションページ
インフォメーションコーナー……153
からふるBOX……154
GENPのゲームサミット……157
覇技……158
アーケードスピリッツ……194
ATTACK!! 超新作……205
GAME SOFT CALENDAR……210
覇王4月号のお知らせ……214
表紙インタビュー 安彦良和……214

ゲームインデックス (50音順)

●スーパーファミコン

アストラルバウト――184
いただきストリート2――187
ウルフェンシュタイン3D――174
SDガンダムGX――84
カブキロックス――168
ぎゅわんぶらあ自己中心派2――186
きんぎょ注意報――186
項劉記――205
ザ・キング オブ ドラゴンズ――206
斬IIIスピリッツ――185
Jリーグ・スーパー・サッカー――89
紫炎――178
ジーコサッカー――187
実況パワフルプロ野球'94――165
真・女神転生II――75
スーパーファイヤープロレスリング3――162
スーパーファミスタ3――206
スーパーロボット大戦EX――51
大貝獣物語――129
大航海時代II――182
ダービースタリオンII――57
ドラゴンクエストI・II――48
緋王伝――172
ファイアーエムブレム――19
ファイナルファンタジーVI――44
ファーストクイーン――170
Vガンダム――88
フラッシュバック――67
リーサルエンフォーサーズ――183

●メガドライブ

アイ・オブ・ザ・ビホルダー――177
ゲームのかんづめVol.1&2――189
V.R.(バーチャレーシング)――78

●PCエンジン

エメラルドドラゴン――188
風の伝説ザナドゥ――82
ゴジラ爆闘烈伝――176
3×3EYES――134
ぷよぷよCD――188

●ゲームギア

アラジン――189

●アーケード

ファイターズヒストリーダイナマイト――195
フライングパワーディスク――195
ワールドヒーローズ2JET――194

◆本誌中の記号・略号のみかた

SFC スーパーファミコン
FC ファミコン
MD メガドライブ
PC PCエンジン
NEO ネオ・ジオ
GB ゲームボーイ
GG ゲームギア

表紙デザイン/杉山 明(ペンシル・スタジオ) 表紙イラスト/安彦良和
©講談社 1994 Ⓡ禁無断複写(コピー)、転載

Game Headline (ゲームヘッドライン)

今月のこの人 宮本茂さん(任天堂)

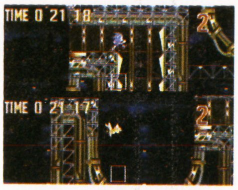
「『ワイルドトラックス』では車の動きに重点をおき，接地感を表現したかったんです。陽気に遊べるゲームですよ」 (P.38に登場)

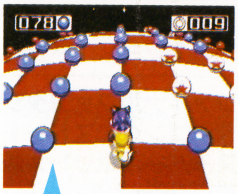
ようやく姿を見せた『ソニック3』INラスベガス

CESで大評判!!

タイトルは発表されたものの、なんの情報も入ってこなくて、いったいどうなってるんだ状態が続いていた『ソニック・ザ・ヘッジホッグ3』。年頭にラスベガスで開催されたCESで、ようやくその姿を見ることができたのだ。

気になる内容だが、基本的にはこれまでどおりのスピードアクションを堪能できそう。もちろん、2人同時のタイムアタックやボーナスゲーム（今回も3Dになりそう）など、新しい要素も用意されている。この先まだまだ変更はされるだろうけど、元気なソニックを確認できて、とりあえずひと安心だね。続報を待て!!





これが新作画面

◀『ソニック』シリーズならではの、スピードとアイディアに満ちた新作になりそう。期待していいよ。

『FFⅥ』11400円で発売!

24Mビットの大容量

発売日に先がけ、『ファイナルファンタジーⅥ』の価格が11400円(税別)と発表された。前作の9900円から1500円アップとなるわけだけれど、容量のほうも16Mビットから24Mビットと大幅に増えたのだから、そのための値上がりと見てよさそうだ。それにしても、1万円を超えると売れ行きに影響がでるのではと心配して（大きなお世話）、量販店で話を聞いてみた。「1万円を超えるソフトといえば光栄さんのものに多いですが、うちではまったく問題ないですね。中身に見合った内容であれば、お客様は買っていかれますよ」(某量販店)。いやあ、まったくそのとおりです。

◀値段に見合った内容は、充分に期待できそう。

▲人気の高いソフトは、値引きも少ない。

今後発売予定の10000円を超えるソフト

ソフト名	メーカー	発売日	価格
トップマネジメント	光栄	2月11日	14800円
緋王伝〜魔物達との誓い〜	日本テレネット	2月11日	11800円
ダービースタリオンII	アスキー	2月18日	12800円
大航海時代	光栄	2月25日	11800円
バーチャルウォーズ	ココナッツジャパン	2月中旬	11000円
斬　スピリッツ	日本テレネット	3月予定	12800円
独立戦争	光栄	3月予定	11800円
サラブレッドブリーダー	ヘクト	4月予定	12800円

※この表は一部です。

セガとA.プロストがゲームセンター設立!!

3月にパリで1号店

アラン プロスト▶

セガと、昨年F1を引退したアラン・プロストが設立したアミューズメントセンターの運営会社が、フランスでゲームセンターを共同経営することになった。3月に1号店「セガ　メガポリス」が、パリに登場する。もともと、パリのシャンゼリゼに物件を確保していたプロスト側から持ち込まれた話で、フランスでは初の大型ゲームセンター（3階建て）になる。

まずはフランス全土で50店舗をめざし、いずれはヨーロッパ各国で展開していく予定。プロストとのゲーム開発の予定はなし。

新作ソフト開発情報 明日はきっと100%

タイトル	メーカー・発売予定	完成度
ワイルドトラックス(SFC)	●任天堂 ●5月発売予定	95%
スーパーメトロイド(SFC)	●任天堂 ●3月発売予定	90%
MOTHER2(SFC)	●任天堂 ●5月発売予定	80%
サウンド・ファンタジー(SFC)	●任天堂 ●3月発売予定	95%
ドラゴンクエストVI(SFC)	●エニックス ●発売日未定	情報はお待ち下さい。
ファイナルファンタジーVI(SFC)	●スクウェア ●発売日未定	95%
ソニック・ザ・ヘッジホッグ3(MD)	●セガ ●3月発売予定	60%
龍虎の拳2(NEO・GEO)	●SNK ●2月発売予定	95%
サムライスピリッツ(SFC)	●タカラ ●発売日未定	情報は春まで待て!
餓狼伝説SPECIAL(SFC)	●タカラ ●発売日未定	情報は春まで待て!

©1994 SEGA ©スクウェア

ゲーム業界の最新ニュースをいちはやく紹介するコーナーだ

覇 王立情報局 ロイヤルネットワーク ROYAL NETWORK

SCOOP スクープ ●セガ新世代ハード、スペック公開

発表されたセガ「サターン」の実力を検証する

常識を超えたその性能の秘密とは……

ついにセガの新ハード「サターン」(仮称)が、ベールを脱いだ。ソフトは現在、40タイトルほど開発されているとのこと。

ハードの中心となるCPUには32ビットのRISC(縮小命令演算処理装置)を採用している。

このRISCというチップは、主に高性能コンピューターに使われているもので、いままでのゲーム機に使われていたCPUとは桁違いの実力を持っている。サターンは、そのパワフルなCPUを2個搭載し、さらに他の専用処理チップを7個搭載している。この計9個の処理装置で、サターンは高速な並列処理をするのである。並列処理のメリットは、ひとつの処理装置に順番に処理させるより、非常に効率が高いことにある。

ビジュアル機能も充実しており、フラットシェーディング、グローシェーディングなどのポリゴン画像処理をはじめ、スプライトの拡大、縮小、回転機能を持つ。

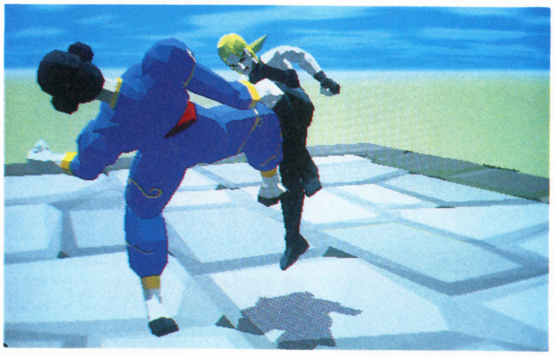
そして、サターン最大の特徴は、大容量のメモリーである。

SFCに比較して、実に18倍の36Mビットが搭載されているのだ。

これで、今まで制限されていた細かいゲームの演出ができるようになった。表示色や処理速度を考えると、グラフィック関連の演出は、今までとはまったく違ったものになるはずだ。

また、オプションで検討されているMPEGが採用されれば　実写映像を使用したゲームも考えられ、単純な映像ならば1時間の動画を再生することも可能になる。

サターンの発売時期は、'94年の秋。価格は今のところ未定となっている。



◀移植が決定している『バーチャファイター』。サターンのスペックから考えると、こういったタイプのゲームは得意分野のはずだ。デキはかなり期待できる。

◀ポリゴン映像が美しいナムコの『リッジレーサー』。移植は決定していないが、移植の希望が強いゲームだろう。移植されればアーケード版よりスゴイかも。

●CPU　メイン/SH2(32ビット)×2 50MIPS
サウンド/68EC000
●DSP　24ビット
●メモリ　ワークRAM/16Mビット
ビデオRAM/12Mビット
サウンドRAM/4Mビット
CDバッファRAM/4Mビット
1P　LROM/4Mビット
●グラフィック　同時発色/最大1600万色
パレット発色/2048色または1024色
●CG性能　エフェクト/フラットシェーディング、グローシェーディング、テクスチャマッピング
●スプライト　拡大、縮小、回転または変形スプライト
●スクロール　最大5面、XYスクロール4面、横ラインスクロール4面、縦CELLスクロール2または4面、回転面2面、拡大縮小2面、ウインドウは2面。
●サウンド　音源チャンネル/PCM32またはFM8

■用語解説■
—DSP—
数値計算用のチップ。これを利用することで、高速な計算ができる。
—フラットシェーディング—
ポリゴンで描かれた図形に対する処理。面をなめらかにする処理。
—グローシェーディング—
フラットシェーディングと同じポリゴン画像の処理。ポリゴンの陰影をなめらかにする処理。

覇王はこう考える

サターンは、家庭内にあるコンピューター機器として上位であるはずのパソコンをはるかに超えた機能を持つ、従来のゲーム機とはまったく違うマシンである。そんなすぐれた能力も、その能力を生かしたソフトが開発されなければ、あまり意味がない。発売までに、新世代ハードに見合ったソフトが登場することを期待したい。

トピック TOPIC ●コンシューマー・エレクトロニクス・ショーをレポート！

今回は1月6日から9日にかけてアメリカはラスベガスで開催されたCES（コンシューマー・エレクトロニクス・ショー）の模様をレポートする。CESは夏と冬、年に2回開かれるエレクトロニクスメーカーのイベント。コンピューターから家電機器、車のパーツまで、アメリカで営業するエレクトロニクスメーカーの製品が、幕張メッセをはるかに上回る巨大な会場（ラスベガスのコンベンションセンター）に展示される。今回は10万人以上の関係者が13のパビリオンに集結。その中からコンピューターおよびゲーム業界にかかわる展示品をピックアップし、最新情報としてまとめてみた。

◀これがCESの会場となったネバダ州、ラスベガスのコンベンションセンター。毎年この巨大な会場に新製品の情報を求めて世界各国からエレクトロニクス業界の関係者が集合する。万博に匹敵するイベントだ。

SEGA OF AMERICA
セガ・オブ・アメリカ

ジェネシス版の『ソニック3』を発表！

▶『ソニック』のブースの前でポーズをとるメディア評論家の渡辺浩弐氏。

セガのブースで一番目立っていたのは噂の『ソニック・ザ・ヘッジホック3』！　セーブ、3Dステージ　パワーアップなど、さまざまな新しいシステムがパッキングされたこの「ハリネズ」は、今年の2月2日にジェネシス版としてアメリカでリリースされる。容量は16メガビット、価格は66＄99¢（約7000円）で発売される予定だ。メガドライブ版は4月に発売される予定だが、関係者に話を聞いてみると事情がちょっと違うらしい。日本版の『ソニック3』はどうもジェネシス版とは違ったバージョンのゲームになるらしいとの噂が流れている。もしゲーム内容、容量の変更ということになれば、メガドライブ版の発売は延期、セガの新しいハード「サターン」対応のゲームとしてデビューする可能性もあるはずだ。

▲スキーをはいて雪山をすべりおりる。これが『ソニック3』だ！

▲8人乗りの『AS－1』。サイバーな空間を飛びまわる体感ゲームだ。

◀話題の「アクティベーター」も展示されていたぞ。

NINTENDO OF AMERICA
ニンテンドー・オブ・アメリカ

プロジェクト のテクノロジーを公開！

▲これが「プロジェクト・リアリティ」のコーナー。シリコングラフィックス社の技術担当が4台のモニターを使ってCGを公開していた。

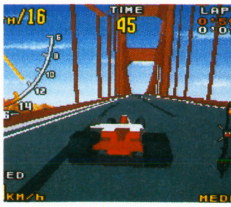
◀『スーパーメトロイド』のコーナー。

任天堂は、シリコングラフィックス社との提携による新ハードの企画を「プロジェクト・リアリティ」と名づけている。ブースに最先端のCGテクノロジーを一般公開するコーナーを設置。汎用コンピューター「インディ」を使い、デモンストレーションを行っていた。どんなソフトが企画されているかに関して具体的な説明はなかったが、新ハードに対する期待はますます高まるばかりだ。その他『FXトラックス』『スーパーメトロイド』『サウンドファンタジー』など日本で発売される予定の新作ソフトもひと足先に体験できた。

AT&T
エーティー・アンド・ティー

電話回線を使って通信システムを実験

アメリカの電話会社AT＆Tは、すでにセガとの業務提携を発表している。今回はジェネシス版の新作ソフト『VR（バーチャ・レーシング）』を題材に「EDGE16」という通信システムを使用し、実際にデモンストレーションを行っていた。「EDGE16」をジェネシスに接続すれば、電話回線を通してゲームをプレイできるようになる。リアルタイムで音声のやりとりができるから、「ギャー」とか「もっと右、右！」なんていう相手の生の反応を確認しながらゲームを楽しめる、というわけだ。アメリカでは今年の秋に発売される。



◀ジェネシス版『VR』のプレイ画面。

3DO／PANASONIC
スリーディーオー／パナソニック

■3種類の3DO規格マシンを発表

パナソニックのブースでは3DO規格の新ハード「パナソニック・リアル」対応の新作ソフトがズラリと並び、派手な演出のデモンストレーションが注目を集めていた。

一方、3DO社のブースではサンヨー　AT＆Tによる3DO規格のニューマシンを出展。サンヨーのマシンは「リアル」よりもすっきりとしたデザイン。基本的なスペックは「リアル」とほぼ同じで、アメリカでは今年の7月に発売が予定されている。AT＆Tのマシンは内部にモデムが搭載されたバージョン。電話回線を使った通信のゲームを楽しむことができるという。これはセガのジェネシス対応の「EDGE 16」と同じシステムを使用したマシン。こちらは今年の秋に発売が予定されている。東芝の参入も噂されているので、今後3DOをめぐる状況からは目が離せなくなりそうだ。

◀パナソニックのブースに並ぶ「リアル」対応のソフト。

▶3DO社のブースにも同じソフトが……。

◀サンヨーから発売される3DOマシン。

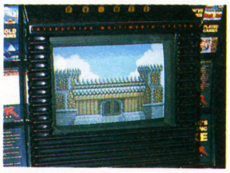
▶AT＆Tのバージョンはモデムを内蔵。

ATARI
アタリ

■「ジャガー」のラインアップが出そろった

今回はアメリカですでに発売されている64ビットのゲームマシン「ジャガー」対応の新作ソフトが出展されていた。『エイリアン＆プレデター』『ライデン』など話題のソフトを含む21タイトルの概要が明らかになったが、全体的な印象としてマニア向きのソフトが多い。今のところ日本ではプレイできないが、他社のマシンを引き合いに出すまでもなく、家庭用ゲーム機としては最高のスペックを誇っているだけに、日本での発売を期待したいところだ。

▲黒と赤のイメージカラーでいろどられたアタリのブース。


◀ガラスのケースに「ジャガー」が展示されている。

CAPCOM
カプコン

カプコンのブースでは、コピー防止のためプロテクトをかけていた部分に問題が発生し、日本では発売が延期になっていた『ロックマンX』(アメリカ版は『MEGA MAN X』)が出展されていたぞ。日本未発売の『ロックマンズ・サッカー』(『MEGAMANS SOCCER』)もプレイできたぞ。

◀16面マルチのモニターでゲームが紹介されていた。

ここに注目!!

渡辺浩弐のマック・エキスポ&CESレポート
マックから次世代ゲームマシンへ

アメリカ西部の2大都市（シスコ、ベガス）で同時期に行われた「マックワールド・エキスポ」と「コンシューマー・エレクトロニクス・ショー」をたてつづけに見学した。双方ともに業界の現状を象徴した実に興味深いイベントだった。

マック・エキスポ会場ではCD－ROMで実写映像や3DのCGを動かす実験的なゲームソフトが展示され、注目を集めていた。今年から来年にかけ、驚異的なAV処理能力を持つ次世代ゲームマシンが大手メーカーから続々と登場する。そこでなにができるのか、なにをすればゲームはすごくなるか……今、その絶好のシミュレーション・ステージとなるのが、マッキントッシュの環境なのだ。

とくにゲーム業界が移植権利の争奪戦をくりひろげている注目作品は、ジョー・スパークス氏ひきいるポップ・ロケット社の『トータル・ディストーション』、ミッシェル・クリバラニ氏ひきいるプレスト・スタジオ社の『ジャーニーマン・プロジェクト2』あたりだろうか。このへんのゲームが身近なマシン上に登場する日が楽しみである。

一方、CESの会場では『トムキャット・アレイ』など、セガのメガCD上で、リアルな動画を再生するソフトが多数ショーイングされていたのが印象的だった。これはマック環境で実写映像を動かすための「シネパック」という圧縮技術を利用して作られたソフトで、この技術は、ライセンス契約によりセガがスーパーマック社からゆずり受けたものだ。ゲームマシンの世界において、マック上でのトライアルが一つの成果として実を結び始めているわけである。

▶マック・エキスポの会場はモスコーンセンターだ。

さて、電話会社やCATV会社などとも積極的に提携して、新技術を次々と発表しているセガに対して、ニンテンドーの動向は今のところ実に静かで、地味に見える。しかしながら『FXトラックス』ののんびり、まったりしたゲーム性が象徴する「ゆったリズム」こそが、ニンテンドーの良さでもあるのだ。

「3DO・REAL」の発売日が3月20日に決定!

去る1月11日、松下電器産業の森下社長から、「3DOインタラクティブマルチプレイヤーREAL」(以下、「REAL」)の発売日と価格が発表された。

「REAL」の発売日は、ズバリ3月20日となり、価格は7万9800円ということ。

さらに今回、別売りの「3DOコントロールパッド」が3980円、「REAL」と接続することによってビデオCDを楽しむことのできる「ビデオCDアダプター」2万9800円と発表。これら周辺機器の発売日は未定だが、いずれも本体が発売してから間もなく発売される予定だ。とくにビデオCDアダプターは、「REAL」をビデオCDデッキに変えてしまう注目の周辺機器だけに、発売日が気になるところ。

そして気になるといえば、「REAL」の対応ソフトだが、これも一挙に17本のタイトルが発表された。その中には、ウルトラマンやノンタンなどのおなじみのキャラクターを使ったソフトや、RPG、アドベンチャー、シミュレーション、さらにゴルフや麻雀などの娯楽ソフトまで、いろいろそろっていたぞ。

ハードと同時に発売されるソフトは6タイトル。4月までには、左のリストの国内製作17タイトルの他に、海外の移植ソフトも含めて26タイトルがリリースする予定。

▲本体の発売日は3月20日。ビューティフルなグラフィックを見ることができるのも、もうすぐだ。

▶アーバンネット大手町ビルで開かれたマスコミ向け発表会の模様。可能性を秘めたマシンだけに、森下社長へ今後の展開を含め質問が集中していた。

タイトル名	ブランド	ジャンル	予定価格
チキチキマシン猛レース	Future Pirates	アニメ・アドベンチャー	8800円
ウルトラマン　パワード	BANDAI	実写アクション	8800円
ペブルビーチの波濤	T&E SOFT／Panasonic	実写スポーツ(GOLF)	9800円
ファイア　ボール	日本データワークス／Panasonic	3Dテーブル	7800円
山村美紗サスペンス「京都鞍馬山荘殺人事件」	パックインビデオ／Panasonic	実写アドベンチャー	12800円
ライフステージ	マイクロキャビン／Panasonic	3Dシミュレーション	8800円
ドクターハウザー	リバーヒルソフト／Panasonic	3Dアドベンチャー	8800円
鉄人	SYNERGY／Panasonic	3Dアクション	8900円
ノンタンといっしょ のはらであそぼ	ビクターエンターテインメント／Panasonic	アニメ教育(キッズ)	6800円
寺沢武一の「武」	FUN PROJECT／Panasonic	アドベンチャー(デジタルコミック)	9800円
娯楽の殿堂	Hakuhodo MMS／Panasonic	3Dシミュレーション	8800円
ファラオの封印	アスク講談社	3Dロールプレイイング	8800円
プロフェッショナル麻雀悟空(仮称)	アスキー／Panasonic	テーブル(麻雀)	7800円
将棋スペシャル(仮称)	アスキー／Panasonic	テーブル(将棋)	7800円
黒き死の仮面	ハミングバード／Panasonic	3Dロールプレイイング	8800円
時を超えた手紙	シンキングラビット／Panasonic	アドベンチャー	8800円
バーニングソルジャー	パックインビデオ／Panasonic	CGシューティング	8800円

発売が決定しているソフトタイトル

▲10台が出走するレースでだれが勝つか予想する、賭けゲーム。予想が的中すると、アニメが始まるぞ。

▼各ホールの建物や背景も実写の映像で再現した、3Dゴルフゲームの『ペブルビーチの波濤』。

▲20名以上の有名俳優が登場するサスペンスアドベンチャー、『京都鞍馬山荘殺人事件』。

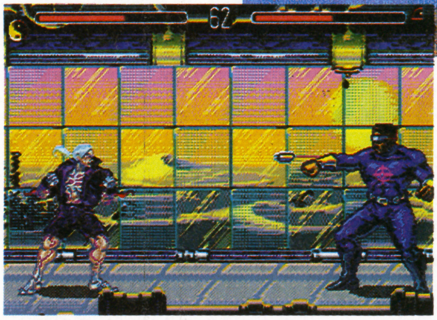
▼人気キャラクター「ノンタン」を使った、楽しいアニメ教育ソフトの『ノンタンといっしょ』。

最新海外ソフトランキング

アメリカのゲームランキングは、現在の日本と違って、格闘アクションが上位ランキングのほとんどだ。格闘ゲームの人気の高さがわかるというもの。アメリカのゲームファンもパットを握って対戦しているのだろう。最新ゲームでは,『ETARNAL CHAMPIONS』が話題を集めている。ストーリーがＳＦの格闘ゲームだ。

（ゲームランキングはELECTRONIC GAMING=MONTHLY NO. 53より）

▶ＣＥＳで発表されたＳＥＧＡ ＣＤのフライトシミュレーター『Tomcat Alley』。

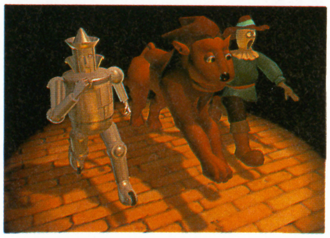


◀話題集中の『ETARNAL CHAMPIONS』。ETARNAL CHAMPIONの後継者をめぐってたたかう格闘ゲーム。

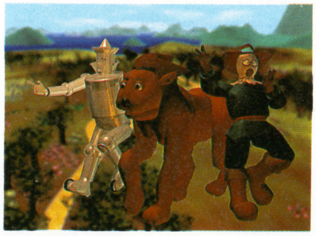
1	MORTAL KOMBAT	SNES
2	STREET FIGHTER II	SNES
3	STREET FIGHTER II CE TURBO	SNES
4	MORTAL KOMBAT	GENESIS
5	SUPER EMPIRE STRIKE BACK	SNES
6	STREET FIGHTER II CE	GENESIS
7	JURASSIC PARK	GENESIS
8	T·M·N·T TOURNAMENT FIGHTERS	SNES
9	X-MEN	GENESIS
10	SONIC SPINBALL	GENESIS

マック版の『YBR』が2月に発売

『YBR（イエロー・ブリック・ロード)』は、昨年の11月に日本アイ・ビー・エムから発売された、ウィンドウズ対応のＣＤ－ＲＯＭソフト。これはライアン・Ｆ・バウムの『オズの魔法使い』シリーズを題材にしたアクション・アドベンチャーゲームである。画面はすべてＣＧで構成されており、クウォーター・ビュー（斜め上から見下ろす視点）によるバトル画面では、３Ｄのキャラクターがフルに動き回る。マッキントッシュ版は、シナジー幾何学から、この２月に発売される予定。次世代ハードの発売が次々と予告されている今、ゲームの未来を予感させる画期的なソフトとして注目したい。



▲背景、キャラなどのＣＧはすべてマッキントッシュやインディゴ（グラフィックコンピューター）で作成されている。新世代ハード上で楽しめる可能性も充分にある。



▼マッキントッシュ版の画面。なおじみのかかし、ティン・マン、ライオンの３人が活躍する。

OTHERS その他

●ゲームにまつわる情報をピックアップ

大阪『ゲームの目ぇ』レポート

昨年12月23日に、毎日放送主催のイベント「ゲームの目ぇ」が開催された。会場には発売間近のソフトや発売されたばかりのソフトが並び、来場者の注目を集めていた。また、ゲーム大会や、ラジオ番組「ヤングタウン」の収録があり、番組のクイズ大会では来場者の熱い戦いがくりひろげられた。今年の年末にも開催の予定。

◀『どらっきーの草やきう』のイマジニアでは、豪華景品が当る打撃コンテストがあった。スゴイ行列だった……。

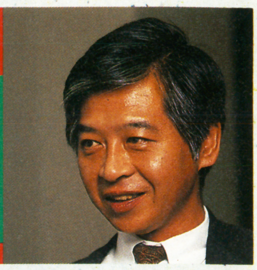
▶発売日が近い『ぷよぷよCD』。調整段階だったが、やはり超人気だ。

▲会場をまわるのに疲れたのかな？とよく見れば、ナ、ナントＧＢ……。大阪パワーここにありっ！

発売までを完全追跡 その1

ソニー新世代ハードPS-Xのすべて

SCE副社長 徳中氏に聞く！



ソニーがゲーム開発をする理由

――ゲーム業界に名のりをあげたのは、なぜですか？

徳中　きっかけは、家庭の中で本格的なコンピュータグラフィックスを実現したい、という技術者の夢でした。

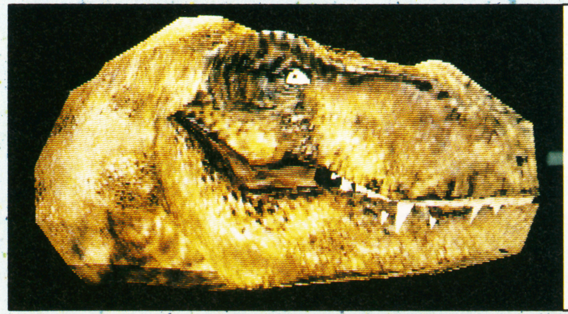
日本テレビの『進め電波少年』という番組で、出演者の顔が伸びたり縮んだりしますが、あれは、放送機器の研究開発をしていた研究所がつくったものです。ああいったものは、高価で、放送専用機器としてしかつくることができませんでした。

われわれは、高度なデジタル画像処理を家庭内で実現する技術と、コンピュータグラフィックスという高度な技術のアプリケーションとしてふさわしいものはなにか、ということを考え、家庭用のゲームが適しているという結論に達しました。

ゲームに必要な技術というのは、表示される画像を動かしながら、リアルタイムでユーザーのコントロールを受けつけなければならないという非常に高度なものです。ユーザーに直接見えない部分ですが、技術的に相当なものがないとできません。ちょうど、われわれが、そういった技術とコンピュータグラフィックス技術の両方をもっていたことも重要なポイントです。

今度のこの機械は、コンピュータグラフィックスをゲームに使うという考えで設計し、これにテレビのように画像を動かしながら、ユーザーの操作がうけられる機能ももたせることができました。

そういうことができる時代になったからこそ、やるのです。



◀いままでの画面表示とちがい、画面を描くのに必要なデータがかなり少なくてすむのが特長だ。

ゲーム専用ハードウェア ―PS-X―

――新世代ハードの登場で、ソフトを単なるゲームとして扱えない状況になってきました。あえてPS-Xをゲーム機と限定したのは、どうしてですか？

徳中　ユーザーにも、「これは、ゲームに使います」とはっきりいったほうがわかりやすいと思うのです。「いろんなことができます」といってしまうと、ユーザーのほうがわからなくなってしまうのではないでしょうか。

そして、いろいろやろうとすると、必ず機能面でたりない部分ができます。たりない機能を補うと、必ずどこかが犠牲になり、さらにコストがかかることにもなります。

PS-XとSCE そして、今後の予定

――新会社SCEは、PS-Xとはどのような関係なのですか？

徳中　ハード、ソフトの開発、販売、それから、ソフトパーティ、ユーザーに対する受付窓口など、PS-Xに関するすべてのことをワンパッケージにして扱います。

――同時発売されるソフトは、どのくらいになるでしょうか？

徳中　ソフトは、発売後数ヵ月で20タイトル前後の予定で、アクション、シューティング、RPGなどの各ゲームを発売するつもりです。

――ありがとうございました。発売に期待しております。（敬称略）

SYSTEM-Gって、なんだろう？

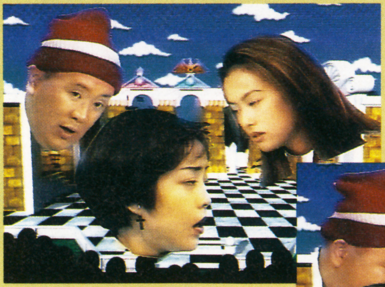
インタビューの中でも徳中氏がふれているが、PS-X開発のきっかけになったのが、現在日本テレビ系列で放送中の番組『進め電波少年』で使われているSYSTEM-Gである。

ただ、SYSTEM-Gといわれてもピンとこないが、画面の顔を伸び縮みさせる機械といえばわかるはず。

この、テレビ画面を加工するソニーのコンピュータグラフィックスの技術をゲームに使ったら、さぞすごいゲーム機ができるに違いない、ということで考えられたのが、PS-Xというわけ。

だから、普通のゲーム機とはひと味もふた味も違うマシンになるのはまちがいない。

発売をココロシテ待つべし！



▼番組中では、顔が画面をうごきまわる。顔の変形も自由自在だ。後藤久美子さんも、顔が伸びてしまっては美人がだいなしである。とほほ……。

▲『進め電波少年』の画面。後ろのコンピュータグラフィックスと人の顔が、うまく重なっている（写真は、平成5年12月26日放送の画面）。

スーパーファミコン
闘いの中でしか生きられない奴がいる。
俺を見ろ。俺を狙え。俺を叩け。
餓狼伝説2
新たなる闘い
2月25日(金)再発売
2ラインバトルシステムの本格格闘アクション 9,980円(税別・希望小売価格)
ゲームボーイ版
餓狼伝説2
今春発売
TAKARA
青戸本店 〒125 東京都葛飾区青戸4-19-16
銀座本社 〒104 東京都中央区銀座6-14-2
© SNK 1992 REPROGRAMMED © TAKARA 1993
スーパーファミコン ゲームボーイ は任天堂の商標です。
「タカラのおもちゃは、おもちゃ屋で買えます」

HAOHAOヒットチャンネル ニューゲームヒット20

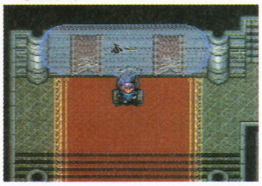
「HAOHAOヒットチャンネル」ではみんなの気になる情報を中心に取り上げていきます。どのソフトが売れているのか？ みんなはどのソフトに注目しているのか？ などです。みんなも「こんなことを知りたい」と思ったら編集部までおハガキを！

11月11日
〜
12月10日

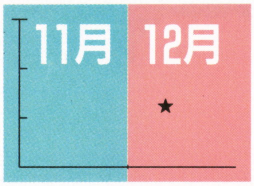
1 SFC ロマンシング サ・ガ2

16130ポイント
（前回 一位）

■スクウェア ■定価9900円 ■12月10日発売
■RPG ■16Mビット



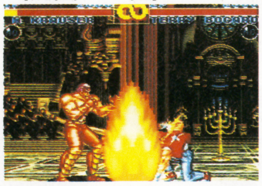
▶読者の期待チャートも高かった『ロマサガ』。集計期間をものともせず一位。



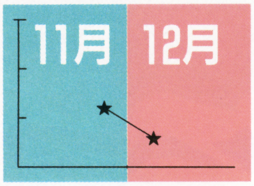
2 SFC 餓狼伝説2

14520ポイント
（前回 一位）

■タカラ ■定価9980円 ■11月26日発売
■格闘アクション ■20Mビット



▶出足は良かったが、ほかのソフトに押されて、ダントツの一位にはなれず。

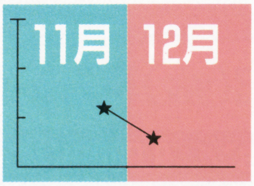


3 SFC 実戦！ パチスロ必勝法

7460ポイント
（前回 一位）

■サミー工業 ■定価9500円 ■11月26日発売
■ギャンブル ■4Mビット

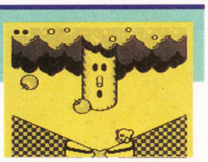
▶シミュレーションとしての評価が高く指名買い率も高く確実にポイントゲット。



4 GB カービィのピンボール

5710ポイント
（前回 一位）

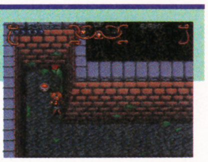
■任天堂 ■定価2900円（込） ■11月27日発売
■アクション ■2Mビット



5 SFC ガイア幻想紀

5590ポイント
（前回 一位）

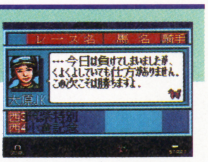
■エニックス ■定価9800円 ■11月27日発売
■アクションRPG ■16Mビット



6 SFC ウイニングポスト

3880ポイント
（前回 11位）

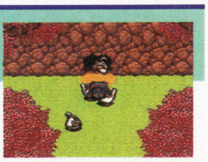
■光栄 ■定価1万2800円 ■9月10日発売
■シミュレーション ■16Mビット



7 SFC トルネコの大冒険

3500ポイント
（前回 一位）

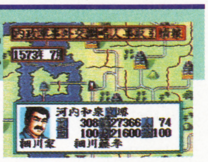
■チュンソフト ■定価9600円 ■9月19日発売
■RPG ■12Mビット



8 SFC 信長の野望 覇王伝

3250ポイント
（前回 一位）

■光栄 ■定価1万2800円 ■12月9日発売
■シミュレーション ■16Mビット



9 SFC パチスロラブストーリー

2440ポイント
（前回 一位）

■ココナッツジャパン ■定価9800円 ■11月12日発売 ■ギャンブル ■8Mビット

10 MD アラジン

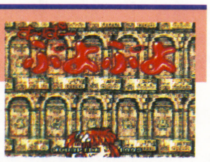
2420ポイント
（前回 一位）

■セガ ■定価7800円 ■11月12日発売
■アクション ■16Mビット

HAOHAOヒットチャンネルは、以下の販売店のご協力により、覇王編集部が独自の調査、集計に基づき作成したものです。
協力店 あくと内ファミコンランド中部本部、おかじま電機、ソフマップ、ビックカメラ、フリージアソフトショップ、プルート、メッセサンオー、LaOXゲーム館。（50音順敬称略）

11 NEO サムライスピリッツ

2210 ポイント (前回 一位)
■エス・エヌ・ケイ ■定価2万8000円 ■8月11日発売 ■格闘アクション ■150Mビット

12 SFC す～ぱ～ぷよぷよ


2080 ポイント (前回 一位)
■バンプレスト ■定価8200円 ■12月10日発売 ■パズル ■8Mビット

13 SFC アラジン

1990 ポイント (前回 一位)
■カプコン ■定価9000円 ■11月26日発売 ■アクション ■12Mビット

14 SFC イースIV MASK OF THE SUN

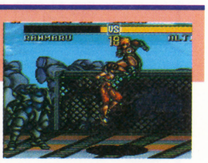
1940 ポイント (前回 一位)
■トンキンハウス ■定価9800円 ■11月19日発売 ■RPG ■Mビット

15 MD ナイトトラップ

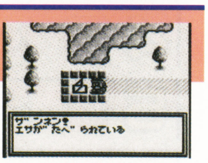
1760 ポイント (前回 一位)
■セガ ■定価8800円 ■11月19日発売 ■アドベンチャー ■CD-ROM

16 SFC スーパーマリオコレクション

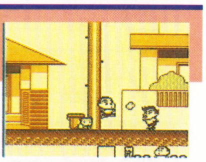
1700 ポイント (前回 5位)
■任天堂 ■定価9800円〔込〕 ■7月14日発売 ■アクション ■16Mビット

17 SFC バトルマスター ～究極の戦士たち～


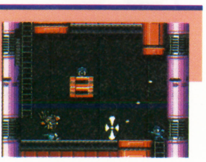
1660 ポイント (前回 一位)
■東芝EMI ■定価9800円 ■11月19日発売 ■格闘アクション ■16Mビット

18 GB ラストバイブルII 女神転生外伝


1640 ポイント (前回 一位)
■アトラス ■定価5300円 ■11月19日発売 ■RPG ■2Mビット

19 GB クレヨンしんちゃん2 オラとわんぱくごっこだゾ


1590 ポイント (前回 1位)
■バナレックス・バンダイ ■定価3500円〔込〕 ■10月22日発売 ■アクション ■1Mビット

20 FC ロックマン6 ～史上最大の戦い!!～


1510 ポイント (前回 17位)
■カプコン ■定価7800円 ■11月5日発売 ■アクション ■4Mビット

発売が待ち遠しい、読者の

HAO HAO ヒットチャンネル 期待のニューゲームヒット20

順位	ポイント	機種	タイトル	メーカー	ジャンル	容量
1	2150	SFC	ロマンシング サ・ガ2	スクウェア	RPG	16Mビット
2	1170	SFC	餓狼伝説2	タカラ	アクション	20Mビット
3	700	SFC	ファイナルファンタジーVI	スクウェア	RPG	24Mビット
4	670	SFC	ドラゴンクエストI・II	エニックス	RPG	12Mビット
5	640	SFC	す～ぱ～ぷよぷよ	バンプレスト	パズル	8Mビット
6	610	SFC	ロックマンX	カプコン	アクション	12Mビット
7	580	SFC	ガイア幻想紀	エニックス	アクションRPG	16Mビット
8	540	SFC	信長の野望 覇王伝	光栄	シミュレーション	16Mビット
9	500	SFC	がんばれゴエモン2 ～奇天烈将軍マッギネス～	コナミ	アクション	16Mビット
10	490	SFC	ドラゴンボールZ 超武闘伝2	バンダイ	格闘アクション	未定
11	460	SFC	ファイアーエムブレム 紋章の謎	任天堂	シミュレーションRPG	24Mビット
12	430	NEO	餓狼伝説SPECIAL	エス・エヌ・ケイ	格闘アクション	150Mビット
13	420	SFC	ドラゴンクエストVI	エニックス	RPG	未定
14	250	SFC	龍虎の拳	ケイ・アミューズメントリース	格闘アクション	16Mビット
15	230	PC	3×3 EYES	NECホームエレクトロニクス	アドベンチャー	CD-ROM
16	220	SFC	魔神転生	アトラス	シミュレーションRPG	12Mビット
17	200	SFC	トルネコの大冒険	チュンソフト	RPG	12Mビット
17	200	SFC	幽遊白書	ナムコ	シミュレーション	16Mビット
19	190	SFC	新桃太郎伝説	ハドソン	RPG	16Mビット
20	180	SFC	アラジン	カプコン	アクション	12Mビット
20	180	SFC	スーパーファイアープロレスリング3	ヒューマン	スポーツ	未定

読者からひとこと

『ファイナルファンタジーVI』が発表になったのでうれしいぞ。いつ発売されるの？ 栃木県 元気

『餓狼伝説』のGB版がでるとは……。SD版の舞ちゃんもかわゆいんだろうなぁ。 大阪府 曽我部優美

期待のニューゲームヒット20のデータは、「覇王」に寄せられたアンケートハガキの集計に基づき算出したものです。

スーパーマリオクラブ情報

GB スーパーマリオランド3 ワリオランド

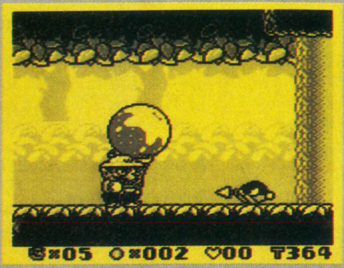
■任天堂　■定価3900円　■1月21日発売
■アクション　■4Mビット

基本操作が簡単でトッツキやすく、自キャラの攻撃方法が豊富でさまざまなアクションが楽しめるが、やや難易度が高い。

◆長所◆
別ルートや宝物が隠(かく)されていて、それを捜す楽しみがあり、奥が深い。

◆短所◆
ボスキャラの倒(たお)し方がわかりにくいなど、初心者には少し難しい。

グラフィック	★★★★★★★★・・	独創性	★★★★★★・・・・
サウンド	★★★★★★・・・・	トッツキ度	★★★★★★★★・・
操作性	★★★★★★・・・・	買い得度	★★★★★★★・・・
持続性	★★★★★★★・・・		



SFC 大航海時代Ⅱ

■光栄　■定価1万1800円　■2月下旬
■シミュレーションRPG　■16Mビット

オープニングで、それぞれのキャラクターの目的がわかりやすく、プレイのテンポもいい。自由度が高く、奥深いシミュレーションに仕上がっている。

◆長所◆
自由度が高く、さまざまな展開が楽しめ、再挑戦度も高くなっている。

◆短所◆
地理の知識がないと、少しつらい面がある。

グラフィック	★★★★★★★・・・	独創性	★★★★★★★★・・
サウンド	★★★★★★★★・・	トッツキ度	★★★★★★・・・・
操作性	★★★★★★★・・・	買い得度	★★★★★★・・・・
持続性	★★★★★★★★・・		

アミューズメントパーク人気ヒット5

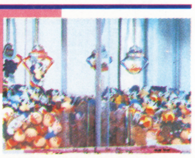
★ビデオゲーム　ヒット5

1 リッジレーサー　ナムコ　コックピット

2 ギャラクシアン³　ナムコ　コックピット
3 サイバースレッド　ナムコ　コックピット
4 豪血寺一族　アトラス　ビデオ
5 スズカエイトアワーズⅡ　ナムコ　コックピット

★アーケードゲーム　ヒット5

1 ニューUFOキャッチャー　セガ　クレーン



2 ドリームキャッチャー　セガ　クレーン
3 スウィートファクトリー　ナムコ　クレーン
4 スウィートランド　ナムコ　クレーン
5 インディアナジョーンズ　ウイリアムズ　ピンボール

覇王名作ソフトヒット10

1 SFC 聖剣伝説2　149ポイント　平均売価4230円

順位	機種	タイトル	ポイント	価格
2	SFC	ファイナルファンタジーV	124ポイント	3360円
3	SFC	ファイナルファイト2	113ポイント	3160円
4	SFC	ストリートファイターⅡ	112ポイント	2090円
5	SFC	ドラゴンクエストV	111ポイント	3840円
6	SFC	トルネコの大冒険	109ポイント	7630円
7	SFC	ドラゴンボールZ超武闘伝	97ポイント	3340円
8	SFC	Jリーグサッカープライムゴール	90ポイント	6650円
9	SFC	ストリートファイターⅡターボ	87ポイント	5240円
10	SFC	スーパーマリオカート	66ポイント	5840円

協力　任天堂スーパーマリオクラブ。PLABO相模大野店。
＊基本的に、表示価格は消費税別の商品価格です。価格のあとに［込］印のついているものは消費税込みの商品価格です。

FIREEMBLEM SPECIAL

ファイアーエムブレム 紋章の謎 スペシャル

●7～10章を、マップつきで完全ガイド
超最新究極攻略……………20

独占!! **紋章の謎の謎**……………24
●㊙資料初公開!!
キャラクターコレクション…26

●開発者インタビュー
紋章を刻んだ男たち…………30
●渡辺浩弐ゲーム業界のキーマンに聞く
任天堂・今西紘史部長………31
●いま話題のジャンル
シミュレーションRPG大研究……34

超最新！ 究極攻略

話題沸騰の新着ゲーム『ファイアーエムブレム』！ 君はもうプレイした？ ゲームが難しくてなかなか先に進めないとの嘆きの声に覇王はバッチリ応えるぞ！ 付録と合わせてゲームの半分を大攻略だ。

SFC

■任天堂 ■9,800円［税別］■発売中

■シミュレーションRPG ■24Mビット＋バッテリーバックアップ

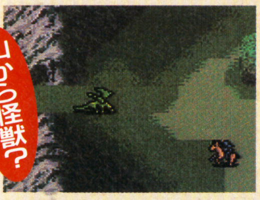
第2部 7章 紅の剣士

司祭ウェンデルの願いを聞き入れたマルスは、失われた星のオーブのかけらを集めるために、ラーマン神殿を訪れた。しかしそこに待ち受けていたのは神殿を荒す盗賊の一団！ 神殿の財宝を死守せよ!!

増援部隊の攻略が勝利へのカギ

主力部隊はA地点に急行。盗賊軍団を相手に孤軍奮闘するナバールたちを救おう。その後は神殿近くの森林地帯に留まり、B地点から毎ターンのように出現する、Aナイトと魔道士の増援部隊を迎え撃て！ Aナイトは森林地帯では思うように動けない。チャンス!!

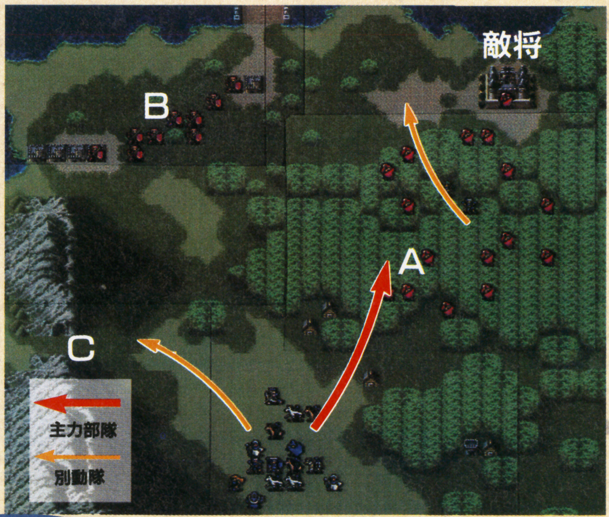
山から怪獣？



◀C地点の洞窟に近づくと火竜が出現。要注意！

武器屋		
	鉄の剣／42	420G
	鋼の剣／38	760G
	鉄のヤリ／38	380G
	鋼のヤリ／28	560G
	鉄の弓／33	330G
	鋼の弓／28	560G

アリティア軍進行ルート



MAP DATA 勇者×9 盗賊×16（ボス含む）

敵将攻略VS ダール

盗賊

LV――10

HP――21

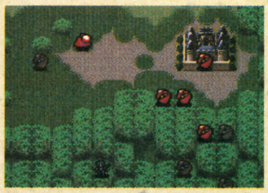
サンダーソード

彼の持っているサンダーソードは、直・間接両用の強力な武器。ここは攻撃速度で盗賊を上回る傭兵の力を借りて一気に始末しよう。

得 ポイントアドバイス!!

1.盗賊の宝を奪え！

A地点に展開している盗賊の何人かは、転職アイテムなどの貴重な宝を持ったまま、マップの上にある橋へ逃げ去ろうとする。主力部隊がA地点に到着する前にマップから消えてしまうから、少々無理をしてでもナバールで倒そう。

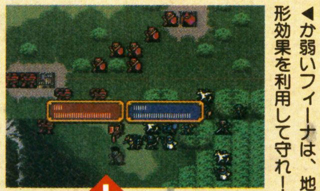


◀1人の移動範囲に入ると、部隊全員が行動開始。

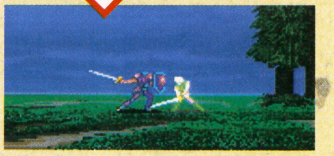
◀フィーナの踊りの力でナバールに2回行動させれば、盗賊退治も楽になるぞ。

2.勇者部隊は無視

B地点に配置された部隊は、上級クラスのユニット、勇者で構成されている。攻撃速度が速く、強力な「銀の剣」を装備しているから攻撃力も高い。勝負を挑んでもまず勝ち目はないぞ！ くやしいが、ここでは相手にしないほうが得策。



◀か弱いフィーナは、地形効果を利用して守れ！



▲部隊長は、かつての仲間のアストリア。残念だけどこの章では味方にはならない。

仲間ユニットデータ　ジュリアナギャル、ついに登場!?

傭兵ナバール

LV――8

HP――16

キルソード

スタート時から仲間として使用できる。オグマとは違った魅力を持つ、クールな傭兵。盗賊団の用心棒をしていたらしい。

踊り子フィーナ

LV――1

HP――16

レイピア

不思議な踊りの力で、行動を終了したユニットを、再び行動可能にする。踊ることで経験値がもらえるぞ。踊りまくるのだ。

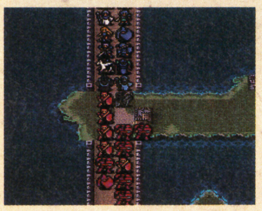
第8章ソウルフルブリッジ

ラーマン神殿を奪回したのもつかの間、アカネイアの追撃を怖れカシミア海峡へと歩を進めるマルス。だが一行を待ち受けていたのは、かつては友と呼んだ男。邪悪な眼光を放つ、皇帝ハーディンだった！

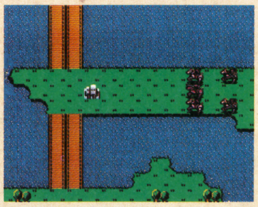
アララ!? どこかで見たような

FC版をプレイしたことがあるというユーザーなら、このマップを見てニヤリとすることだろう。実はこのマップ、SFC版制作のために削除された、第1部の5つのマップの内の1つなのだ。しかし、敵の配置や敵の拠点の位置がまるで違うので、FC版の攻略法は役に立たない。この章に登場する敵は、ジェネラルなど上級クラスばかり。そろそろこちらも転職を考えないとツライ戦いになるぞ。

◀6ターン目からハーディンと勇者隊が行動を開始！



◀前章同様、勇者隊に手を出してはダメ。逃げまくれ。

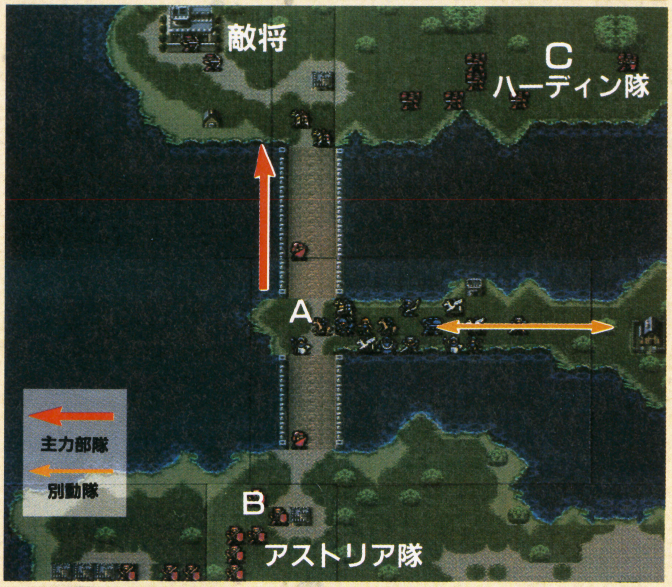


◀FC版では、マケドニア黒騎士団が戦いの相手。

武器屋

品名		価格
アーマーキラー	／20	1,000G
鋼の剣	／ 38	760G
鉄のヤリ	／ 38	380G
銀のヤリ	／20	1,600G
鉄の弓	／ 33	330G
鋼の弓	／ 28	660G

アリティア軍進行ルート

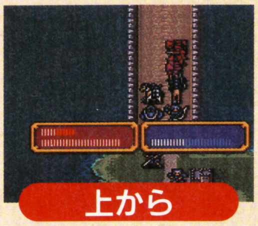


MAP DATA 盗賊×2 勇者×9 パラディン×2 ジェネラル×5 スナイパー×2（ボス含む） 皇帝×1

㊙ポイントアドバイス!!

1.橋の中央で持久戦を展開!!

C地点にいるジェネラル隊とパラディンが橋の上から、B地点に出現する増援部隊が、橋の下から襲いかかってくる。序盤戦はA地点に主力部隊を配置して持久戦を展開しよう。せまい橋の上では強力な攻撃力を持つ敵も、2人づつしか攻撃してこれない。こちらは間接攻撃や、海上でも行動可能なPナイトを駆使して手数で勝負だ！

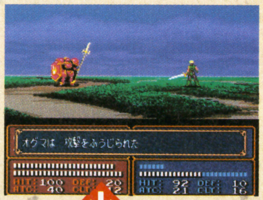


◀ジェネラルには魔法攻撃と、「アーマーキラー」が有効！

◀増援の魔道士は、魔法防御の高いPナイトで攻撃せよ!!

2.鬼神には何をやっても勝てません

皇帝ハーディンは、全てのステイタスがMAXという最強ユニット。戦っても100%勝てない。彼が行動を開始するまでに、敵の拠点をつぶすのが最良の攻略方法だ！



◀ハーディンの邪悪な力で、攻撃を封じられた！

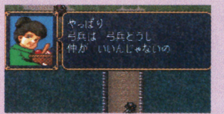
▶「グラディウス」は直・間両用の最強のヤリ。

敵将攻略VS ジョルジュ

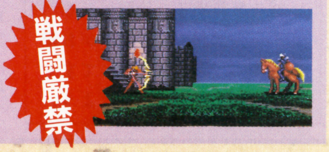
スナイパー

LV———5
HP———27
パルティア

5章からしばらくぶりの登場。拠点から動こうとしないので、直接攻撃で簡単に倒せる。でも弓兵で話しかければ、仲間になるぞ。



◀弓兵を1人はセレクトしておこう。

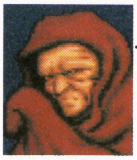


仲間ユニットデータ なつかしい2人の助っ人!!

Sナイト カイン

LV———9
HP———23
キラーランス
鉄の剣

ゲームスタート時に仲間になる。アカネイアの襲撃を受けたアリティアから、命がけで脱出してきた。ジェイガンの片腕。



マムクートバヌトゥ

LV———3
HP———32
装備はなし

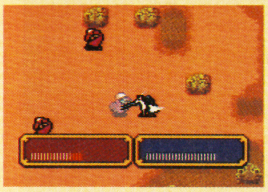
村を解放すると仲間になる。ただし「火竜石」がないと竜に変身できない。盗賊の1人が持っているので確実に奪おう！

第9章 魔道の聖域

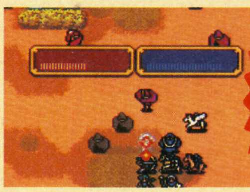
勇者アストリア率いる追撃隊を振り切るために、魔道士の修業場カダインに逃れたマルス一行。しかし神聖な聖域であるはずの砂の大地には、すでにアカネイアの魔の手が及んでいた!!

究極の対魔法戦闘に突入!!

敵ユニットは、盗賊以外、みんな初期配置の状態で固定されている。しかもメインの魔道士は数が多いがレベルは低い。従って主力部隊はA地点に展開し、敵を数人づつオトリ作戦で呼び込んで叩くのが一番！ マルスは迂回路を通り、宝箱と村を解放しながら進軍。

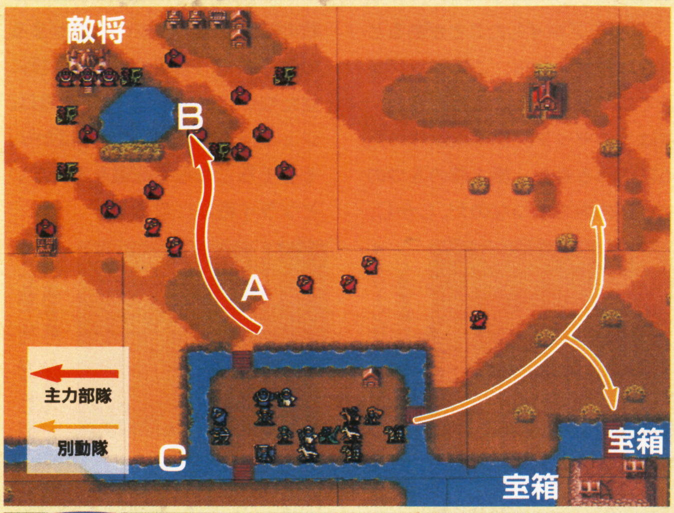


◀やっかいな盗賊はPナイトで早めに倒す!



大魔道兵団

アリティア軍進行ルート



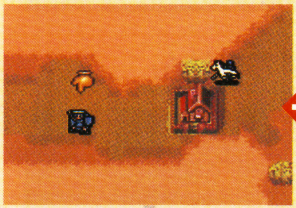
MAP DATA	盗賊×5 魔道士×10 Dナイト×5 司祭×3（ボス含む）

㊢ポイントアドバイス!!

1.追撃部隊をどうやってかわすか？

A地点での戦闘があらかた終わると、C地点から勇者とスナイパーの追撃隊が登場する。前章同様まともに相手にするには、少々手強い。すぐに神殿に突入して逃げたいところだが、この段階では別行動のマルスがB地点まで到着できない！ 「レスキューの杖」で呼び戻せ!!

アストリア3度登場



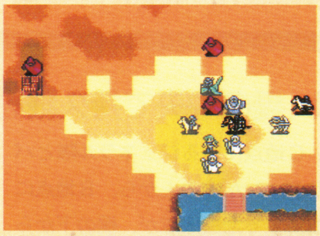
◀マルス到着までに、レベルの高いユニットで追撃隊を襲う。が、無理は禁物!

武器屋①	
ファイアーの書／25	500G
サンダーの書／25	630G
ブリザーの書／23	690G
エルファイアの書／18	900G
ライブの杖／20	1,000G
リライブの杖／16	1,600G

武器屋②	
鉄の剣／42	420G
キルソード／22	1,100G
銀の剣／20	2,000G
細身のヤリ／30	450G
銀のヤリ／20	1,600G
銀の弓／28	360G

2.覇王版カダインの歩き方

砂漠では、飛行ユニットや魔道士、シスター以外は全て移動力に制限を受ける。敵のメインは魔道士だから、砂漠から進行すると戦闘は絶対的に不利だ。こんな時はマップでいうコゲ茶色の部分を利用するといい。ここは普通の平地なので移動を制限されないぞ。



▲砂漠と平地では、こんなにも移動範囲に差が出てしまうのだ。要チェック！

道具屋	
傷薬／3	300G
聖水／3	1,200G
扉のカギ／1	500G
宝のカギ／1	500G
跳ね橋のカギ／1	1,000G

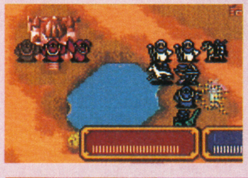
お宝
秘伝の書／1
飛竜のムチ／1

▲盗賊の何人かも貴重なアイテムを持っているぞ。絶対取りこぼすなよ!!

敵将攻略VS ヨーデル

司祭
LV――3
HP――27
ボルガノンの書

炎系の最強魔法「ボルガノン」を操り、左右を「ウォーム」を持つ2人の司祭にガードさせている。魔法防御の高いDナイトやPナイトを駆使して3人一度に倒してしまおう。

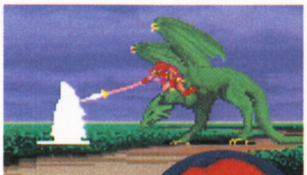


◀「ウォーム」は攻撃範囲が3～10もある。

仲間ユニットデータ 帰ってきたマケドニアの王女

Dナイトミネルバ
LV――8
HP――25
鉄のヤリ
ドラゴンキラー

村を解放すると仲間になる。メインの武器であるヤリがお粗末なので、輸送隊を使ってすぐに武器の交換をしてあげよう。



▶死んだはずの兄、ミシェイルの登場が彼女に何をもたらすのか。今後のストーリーに期待。

第10章 魔道士二人

エルレーン、優秀な若き魔道士。カダインの異変は彼の心に「魔」が宿ったときに始まった。最愛の師ウェンデルが、カダインの後継者に自分ではなく、弟弟子のマリクを選んだ。繊細な心は揺れる……。

戦闘自体はラ〜クラク、ここで主力予備軍を育てるのだ!

ロード、盗賊、スナイパー、勇者など、限られたユニットしか堀を渡ることができないので、戦力を左右に分断して戦うことになる。ただしA地点に配置されている司祭は、広〜い攻撃範囲が売り物の「ウォーム」を持っているから、早めに叩いておいたほうがいい。敵のレベルが低いので、「ライブの杖」を使って回復を担当する、シスターを優先的に倒していけば、戦闘での苦労はほとんどないはず。

◀2人の能力は持っている魔法を含めほとんど同じ。

◀2人を放っとくと、本当に殺しあいを始めてしまう。

㊙ポイントアドバイス!!

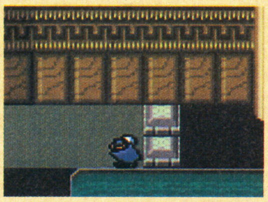
1.マリクは「レスキューの杖」で救出しよう

エルレーンとA地点の敵は、1ターン目からマリクを優先に襲ってくる。いかなマリクとてこれだけの敵が相手では戦うのも、自力脱出をするのも不可能だ。堀越え可能なユニットで助けに行く手もあるが、エルレーンは後で仲間になる。ここで殺すわけにはいかない。ここもユミナの「レスキューの杖」で救出したほうが安全確実。

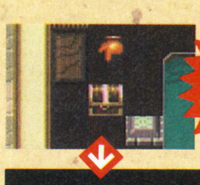
助かった…ホッ

2.屋外の宝箱は「シーフの杖」でOK

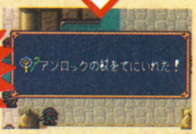
このマップには4つの宝箱が登場するが、その内の2つは壁の外に置いてあってユニットで取りに行くことができない。でも9章で「シーフの杖」を手に入れていればご安心。この杖は、遠くにある宝箱を開けることができるのだ!!



◀壁の外へ行こうにも障害物があって……。



カーソルで指定



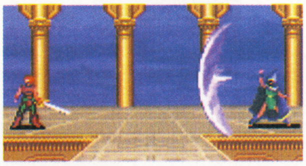
アイテム入手

仲間ユニットデータ　幼なじみは魔道書と共に……

魔道士マリク

LV——10
HP——22
エクスカリバーの書

お宝	
10000G	
ウオッチの杖	／5
サイレスの杖	／5
アンロックの杖	／5



ゲームスタート時から仲間になってはいるが、敵の真ん中で孤立しているため、無事救出しなければ戦力にならない。

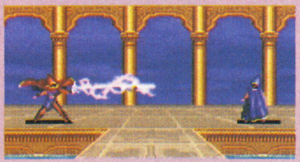
敵将攻略VS エルレーン

魔道士

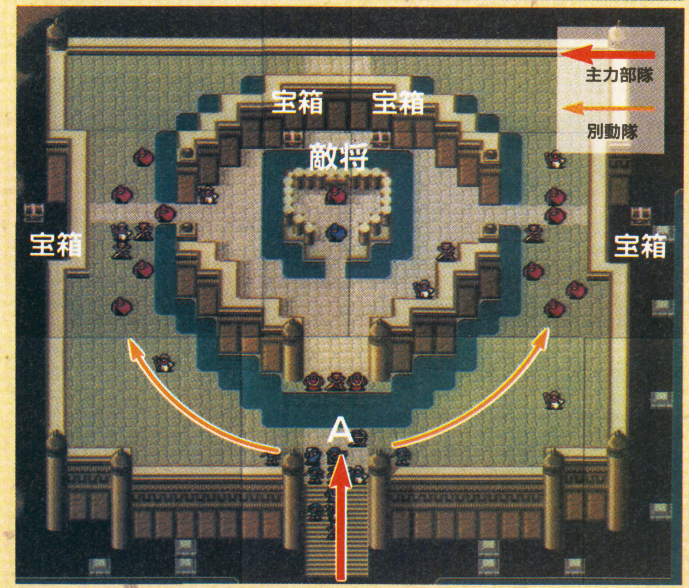
LV——10
HP——22
トロンの書

自ら進撃してくるタイプの敵将。司祭ウェンデルで話すと仲間になる。電撃系最強の「トロン」を使いこなし、各種ステイタスがほとんどマリクと変わらないという優秀な魔道士だ!

寂しかったんだよーっ



アリティア軍進行ルート



MAP DATA　傭兵×5　シスター×6　司祭×2　魔道士×11（ボス含む）

ファイアーエムブレム

―紋章の謎―の謎

独占

紋章の謎・大解剖

なんだか意味深な『ファイアーエムブレム』のサブタイトルに隠された謎を究明すべく、「覇王ファイアーエムブレム研究会」は立ち上がった！

オープニング・ビジュアルの変化に、君は気づいたか……!?

『２部』をセーブすると宝石が消えた

初冬の厳しい寒さの中、京都の任天堂に何度も取材のため足をはこんだ「覇王ファイアーエムブレム研究会」（以下「覇ファ会」）は、何度目かの取材で、とある変化に気がついた。なんだか、エムブレムがバンと浮かぶ見なれたはずのオープニング・ビジュアルが、いつもと違っているように見えたのだ。極度の疲れによる幻覚か、それともよくある開発途中における変更か、はたまた何かのマチガイで映しだされた『ファイアーエムブレムⅢ』のタイトル画面か？　鬼気迫る「覇ファ会」会長の質問に、任天堂のスタッフは答えてくれた。今回のオープニング・ビジュアルは、ゲームを進めるにつれ、あることをすると微妙に変化していくということらしいのだ!!　詳しくは右の報告を参照してほしい。

独占 初公開!!▶これがエムブレムオリジナル・デザインだ！

今回の取材で「覇ファ会」は、エムブレム・オリジナルデザインの資料を独占入手した。このイラストは、その資料をもとに「覇ファ会」が独自に作成したものである。

▲竜をあしらったメインデザインは、そのまま採用。盾のイメージが強まった感じ。

ここが変わった！ ▶周りをすっきりさせた分、盾の中身に力が入った。

覇 報告　１部をプレイしている時は……

▶この謎は１部をプレイしている時には、まったく関係なし。

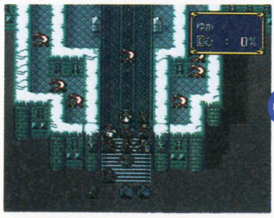
◀リセットしても、このとおり。いつものオープニングなのだ。

ところが２部を進めると……

▶２部をさくさく進める。ちょっとじゃだめ。

ポイントはセーブ
▶２部を進めたからといって、リセットしてはだめ。必ずセーブするのだ。

さらに２部を進めると……



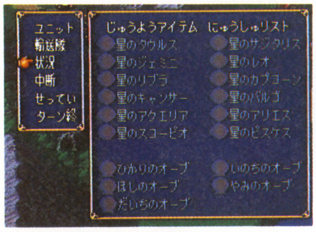
報告
盾の中に埋めこまれた宝石は、いったん消えてしまう。その後なんらかの法則により復活する。

©1990,1993 Nintendo

「重要アイテム入手リスト」が、この大いなる謎のカギである!!

どの時点で変化するのか調べる!!

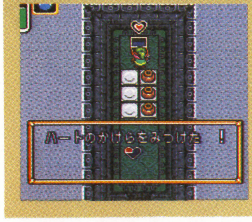
どうやら一度でもセーブすると、すべての宝石がきえることはわかった。問題は、いつ、どういった理由で、いくつの宝石が復活するのかだ。「覇ファ会」の調査によると、最初の宝石は２個同時に、14章の終了時点で復活するようなのだ。ただし、そのためには「重要アイテム入手リスト」を埋めなければならないぞ!!



▲何に使うのか、謎の重要アイテム。ここが埋まると、変化が始まる……。

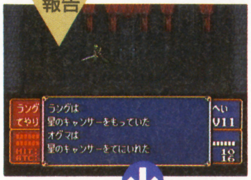
比較・ゼルダの伝説

散らばったものを集めるといえば、同じ任天堂のソフトで『ゼルダの伝説』の「ハートのかけら」がおなじみ。『ゼルダ』のように、集めると確実に得をするのだろうか？



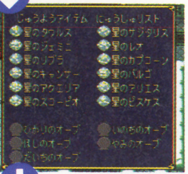
◀全部集めなくても、エンディングは見れたけど……。

覇報告 ここで復活!!

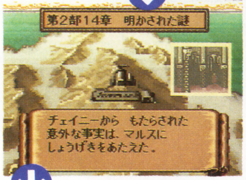


◀6章の敵将であるラングを倒すと、星のカケラが手に入る。

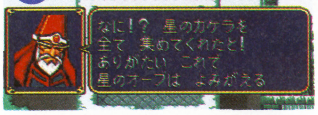
どんどん集める



▶星のカケラをひとつもらさず集める。



◀星のカケラは14章に入る時点で、すべて持っているはず。



▶14章をクリアする。セーブ後リセットすると、宝石が復活した!!

司祭ウェンデルに聞け!!

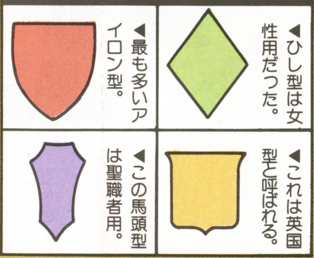
ラングを倒すと、捕らえられていた司祭ウェンデルがあらわれる。そして、12個の星のカケラに分かれて散ってしまった「星のオーブ」を再生するために、マルスたちに協力してほしいと申し出る。

世界が滅びるのをふせぐために
「星のカケラ」を集めてくだされ

奥の深い エムブレムの世界

エムブレム（紋章）とは、もともと中世ヨーロッパで、騎士たちが盾や兜に、個人を識別できるシンボルとして描いたことに始まる。それぞれのシンボルは個人を示すものなので、たとえ親子でも同じエムブレムを持ってはいけなかった。かたちや色、あしらうデザインの一つ一つに意味がこめられ、とても奥が深いものなのだ。盾のかたちが多いのは、やはりもとは戦場で機能していたからなのではないだろうか？

盾（たて）のかたちもいろいろ


◀最も多いアイロン型。

◀ひし型は女性用だった。

◀この馬頭型は聖職者用。

◀これは英国型と呼ばれる。

覇王オリジナル!! マルスの紋章を作ったぞ

解　説

これが「覇ファ会」オリジナル、マルスの紋章だ。ローマ神話の軍神マルスを象徴する聖獣・狼を頂上に、聖剣ファルシオン、12個の星のカケラ、マルスが倒した暗黒竜などをデザインしてみた。全体を半分に割り、左側を第１部、右側は第２部のイメージで作成した。

◀ポピュラーなアイロン型を基本にしている。

●参考文献
「西洋の紋章とデザイン」
森　護・著（ダヴィッド社）

結　論

残り3つのオーブを集めろ

14章では12個の星のカケラが星のオーブとなり、ガトーから光のオーブが入手できる。これが復活した２個の宝石に間違いない。つまりエムブレムの中の宝石は、５個のオーブを意味しているのだ。残りのオーブを見つけたとき、この謎が解けるはずだ!!

▲この先、意外な場所で、意外な人物から「残りのオーブ」を入手できるかも？

㊙設定資料大公開!!

ファイアーエムブレム
CHARACTER COLLECTION
キャラクターコレクション

『ファイアーエムブレム』大人気の秘密は、個性豊かなキャラクターにあり！
ファンをさらなる深みへといざなう禁断の試み。37キャラを一挙大紹介だ!!

腕は売っても魂は売らず！
義に篤いタリス軍の傭兵隊長

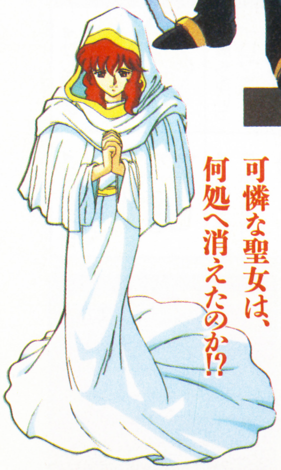
傭兵・オグマ

国王の信頼が篤く、暗黒戦争の後も軍の隊長として国王の身辺を警護している。

子供から大人へ、王子から英雄へ……
覇王となれるか？救世主!!

ロード・マルス

暗黒戦争から２年、男としても戦士としてもすっかり成長したマルス。１部と２部とでは顔のグラフィックが違うぞ。気がついた？



可憐な聖女は、何処へ消えたのか!?

シスター・レナ

ジュリアンと共にマケドニアで傷ついた人々の救済をしていたが、謎の司祭にさらわれ、現在は行方不明。

愛しい女は何故かシスター……
お人好しの盗賊が選んだ道

盗賊・ジュリアン

過去を気にしてレナに求婚できずにいる、お人好しの元盗賊。さらわれたレナを捜し出すためアリティア軍に参加。

アリティア軍の御意見番！
まだまだ頑張る老将軍

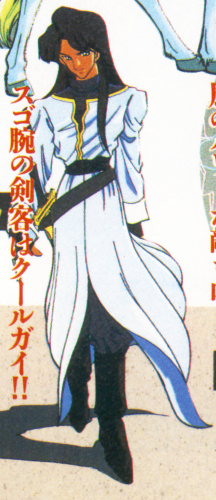
パラディン・ジェイガン

寄る年波に勝てず現役を退きマルスの相談役となる。若手を怒鳴りつけるクセは未だに抜けない。

結婚真近の姫君が夢中になる、危険な遊戯とは？

Pナイト・シーダ

大好きなマルスとの婚約が決まった彼女は、剣の修行に夢中だそうだ!?



スゴ腕の剣客はクールガイ!!

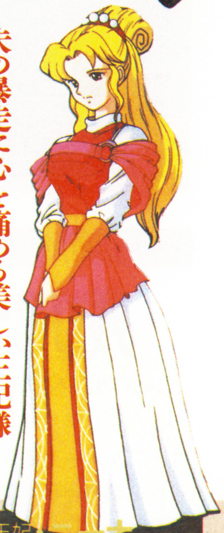
傭兵・ナバール

出生など多くの謎を持つ傭兵。無口でクールだが、剣の腕はピカ一である。

専用魔法エクスカリバー発動
風のパワーが敵を叩く

魔道士・マリク

別名「風の魔道士」と呼ばれている。今は魔道士たちの修行場、カダインの復興に尽力している。



夫の暴走に心を痛める美しい王妃様

悲劇の王妃・ニーナ

夫ハーディンが他国へ不当な攻撃を続ける中、侍女のリンダを通じてマルスにエムブレムを託す。

血塗られた戦場に咲く三輪の白バラ
マケドニアのペガサス三姉妹! 健在です。

Pナイト・エスト パオラ カチュア

しっかり者の長女パオラ、おきゃんな次女カチュア。三女エストはアベルの嫁に。

妹想いでちょっとマヌケなSナイト

Sナイト・マチス

行方不明の妹レナの身を案じながらも、軍の命令に従いアリティアに剣を向ける。ジュリアンとレナの仲はすでに公認であるようだ。

誠実、実直、イブシ銀の魅力を持つ歴戦の聖騎士

パラディン・アラン

アリティア軍グルニア遠征軍の指揮官。もともと病弱らしく、いつも顔色が悪い。

小さな体に竜の力を秘める少女

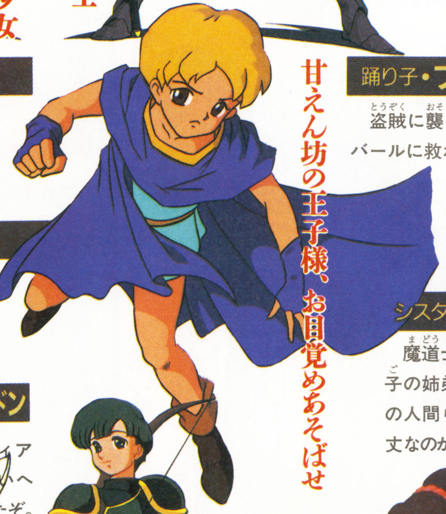
マムクート・チキ

神竜族の王女様。竜になれば無敵の強さを発揮するが精神的にまだ子供なのだ。

不思議な舞いで味方を救う旅の踊り子

踊り子・フィーナ

盗賊に襲われているところを、ナバールに救われアリティア軍に参加。



甘えん坊の王子様、お目覚めあそばせ

魔道士・ユベロ

グルニア王家の生き残り。双子の姉ユミナに比べるとちょっと頼りない。

乱世にほんろうされる幼き悲しみの王女

シスター・ユミナ

魔道士ユベロとは双子の姉弟。可憐。王家の人間らしく気丈なのが玉に傷。

兄弟で天下の弓引き勤めます

アーチャー・ゴードン

アリティア一の弓使いへと成長したぞ。

アーチャー・ライアン

ゴードンの兄貴想いの弟。実力的には今一歩。

スゴ腕魔道士は真面目な優等生

魔道士・リンダ

アカネイア王妃ニーナに仕える。彼女の良き理解者。

その他のキャラクター紹介

司祭・ウェンデル

マルスやユミナ、ユベロの師匠であり、知性あふれる人徳者。現在は大司祭ガトーの密命で放浪の旅に出ている。

ハンター・カシム

タリスの猟師。病弱な母に薬を買うため、いつもお金に困っている。一見気が弱そうだが弓の腕はなかなか!?

盗賊・リカード

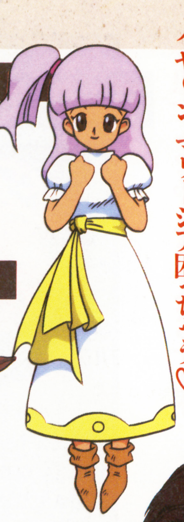
ジュリアンを兄貴分としたうコソ泥。盗賊から足を洗ったジュリアンと別れ、泥棒稼業を続けていた。ホモ説アリ!?

傭兵・サムトー

ナバールの名を語って、ラング将軍の拠城に潜入していた不届き者。どうやらオグマの過去を知っているらしい。

シスター・マリーシア

好色なラング将軍の手から逃れるため、10歳の子供のふりをして村に隠れていたおちゃめな少女。



イヤ〜ン、マリーシア困っちゃう♡

パラディン・シリウス

海賊に囲まれピンチに陥ったオグマ一行を救った、謎の仮面騎士。その正体は明らかではないが、物語の流れに大きくからむ人物のようだ。

闇を切り裂くヤリ一閃、仮面の騎士登場

Sナイト・セシル

男の中で生活しているため、勝ち気でタカビー。

アリティア宮廷騎士団の紅一点!

Sナイト・ルーク

クールでキザ。同期のロディをライバル視している。

クールな心に燃える闘志!!

Aナイト・ドーガ

「鉄牛」の異名を持つ巨漢。戦場では身をていして仲間を救う。年齢のわりに落ち着きのある好青年。

男はだまって真っ向勝負!

戦場の守り神は生きる盾!?

Sナイト・カイン

マルス出兵中のアリティアを守り、アカネイアと交戦後行方不明となる。

アリティア陥落。その時彼は!

Sナイト・ロディ

見かけどおりの軟弱者。しかもマザコンだ。

騎士団へ志願。臆病者の選択

Sナイト・アベル

兵を退き、念願だった店を始める。マケドニアのエストと結婚のうわさアリ。

戦を捨てたアリティアの黒豹

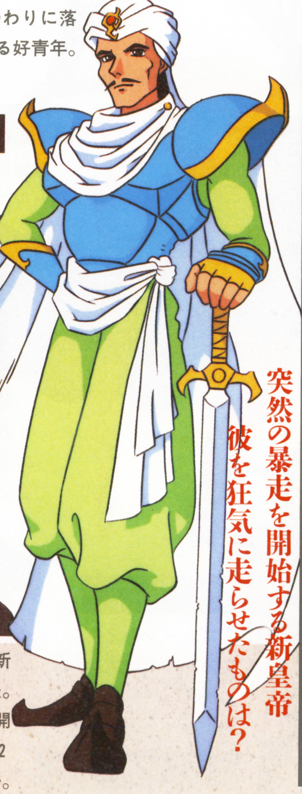
Dナイト・ミネルバ

国の復興に尽力をつくしていたが、リュッケ将軍の反乱により、現在は捕らわれの身となっている。

翼を折られた飛竜の女戦士!!

皇帝・ハーディン

アカネイア聖王国の新皇帝であり、ニーナの夫。彼が強引な侵略戦争を開始したところから、第2部の物語は始まった……。



突然の暴走を開始する新皇帝

彼を狂気に走らせたものは?

その他のキャラクター紹介

ハンター・ウォレン

マケドニアの猟師だが、お金によっては敵にも味方にも寝返る。クールでドライな男なのだ。カチュアとは友人?

シスター・マリア

マケドニアの王女で、ミネルバの妹。しっかりしていてもまだ子供だ。シスターのレナと共に何処かにさらわれる。

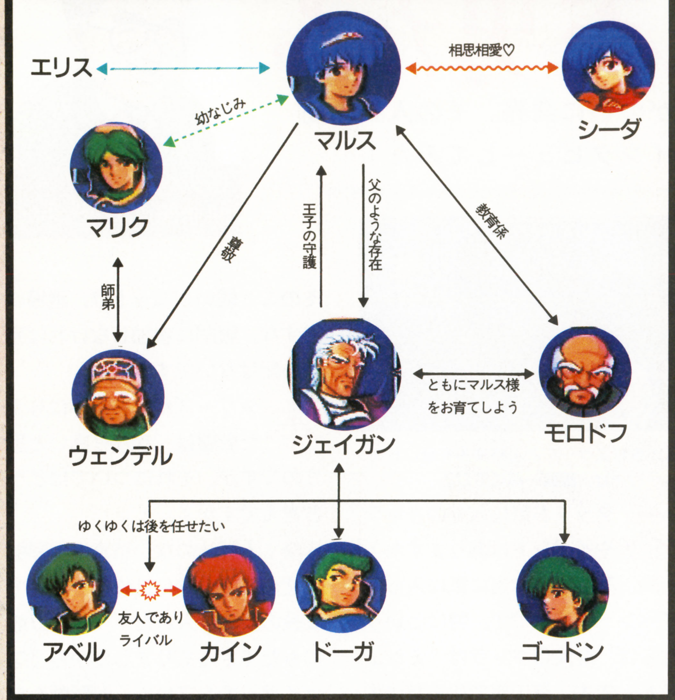
スナイパー・ジョルジュ

アカネイアの英雄として聖弓「パルティア」を授かる。軍のやり方は気に入らないが、部下のために留まっている。

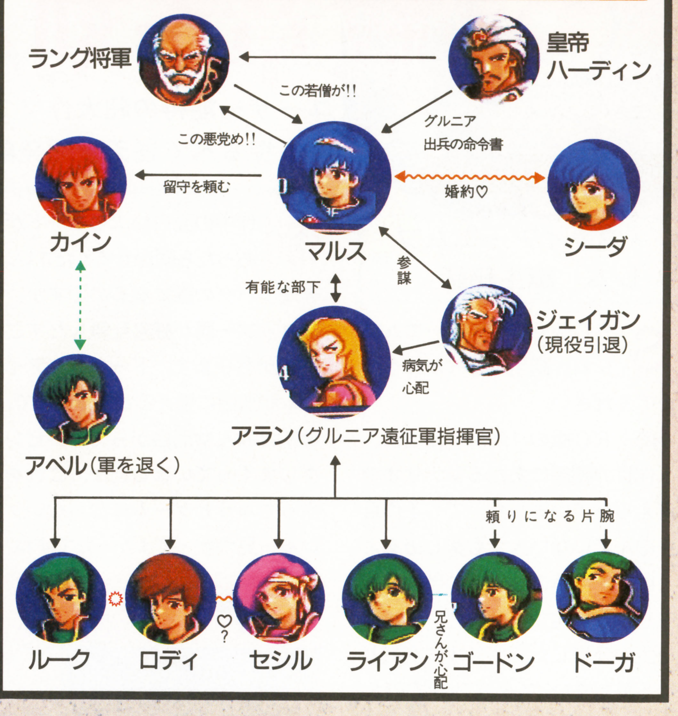
ジェネラル・ラング将軍

ハーディンに派遣されたグルニア方面司令官。好色なうえに各地で悪行の限りをつくしている、憎むべき相手だ!!

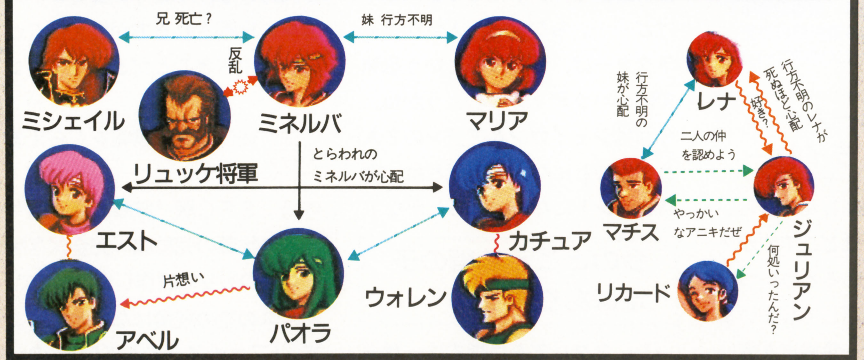
アリティア暗黒戦争当時(第1期)



アリティア英雄戦争現在(第2期)

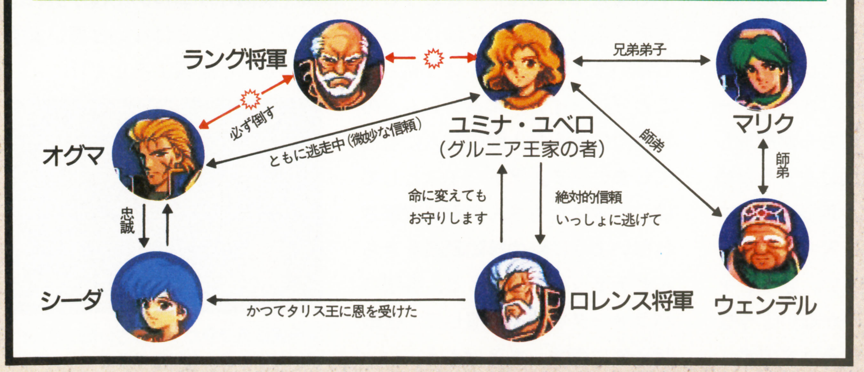


マケドニア陣営

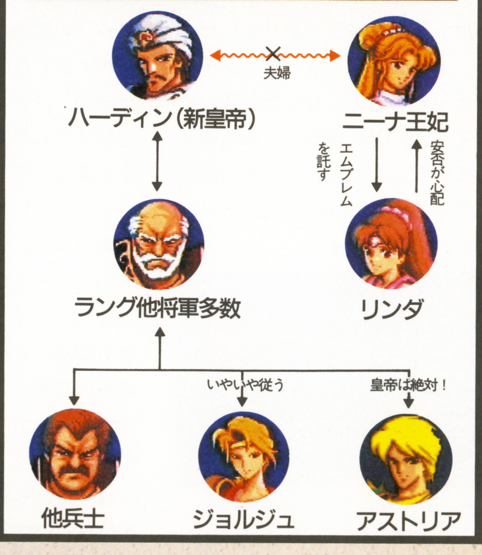


- 上下関係
- 友人関係
- 肉親
- 恋愛関係
- ライバルもしくは敵対関係

タリス&グルニア陣営

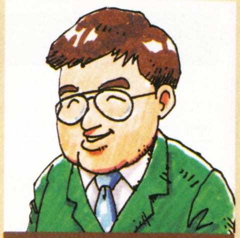


アカネイア聖王国



紋章を刻んだ男たち

ユーザー期待の超大作ソフトがついに発売。その人気の秘密を探るべく任天堂開発部にインタビューしてみた！



任天堂
開発部 寺崎さん

『ファイアーエムブレム』誕生秘話

S FC版『ファイアーエムブレム』誕生のきっかけを教えてください。

寺崎：FC版の『外伝』は当初、1作目の続編にあたるシナリオで考えられていました。でも1作目を遊んでいない人でも楽しめるようには、当時のハードの制約でどうしても無理だったので、アルムを主人公にしたシナリオに変更となってしまい、スタッフの間では、「続編を！」という声が高かったんです。それに『外伝』の発売後からユーザーの皆さんの評判が口コミでスタッフにも届き、はげみにもなりました。

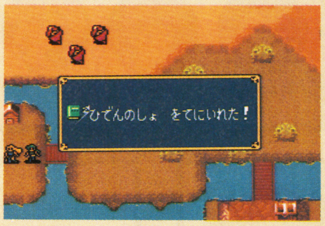
S FC版を作るにあたって苦労したところは？

寺崎：グラフィックの担当者は大変でした。FC版のあの顔の絵から一人歩きして、新しい基準がファンの間にできていましたから、何度も何度も修正がありました……。よくSFCになって、メチャメチャかっこよくなったと言われますが。今では「昔からこんな顔をしていたんだけど、ハードの制約でできなかったのだ！」などというようにしております。

▲まさにスタッフとユーザーの思い入れによって完成した感動のソフトなのだ！

制 作中の面白いエピソードがあったら聞かせてください。

寺崎：バグの話になるのですが、スタッフ一同が狂喜乱舞したすごいのがあります。ドーピングアイテムが無限に使えるというもので、最初はみんな面白がってドーピングしまくっていましたが、これをやっちゃうとゲームにならない。いゃー見つかってよかったですね。



▲ドーピングアイテムは、普通のお店では扱っていない、貴重な道具なのだぞ。ユニットの特定ステイタスがパワーUP。

ユーザーの一人一人がシナリオライター

フ ァンに一番楽しんでもらいたいところはどこですか？

寺崎：ゲームを始めるとついついマップの攻略に没頭してしまいますが、SFC版で一番重点を置いたのが、シナリオ部分です。様々なシステムの変更も、よりシナリオを楽しんでもらいたいがためといってもいいくらい。『ファイアーエムブレム』の世界では、ユーザーの一人一人がシナリオライターになれるんです。こちらが用意したものは、その手助けをするためのものです。どうか皆様の心の中で新たなシナリオを育みながら、ゲームを進めて下さい。きっとそれは、誰にも考えつかないようなすばらしい物語になるはずです。

▲大きなスケールとより深みを増したストーリーが、画面一杯に広がる……。

ス タッフお気に入りのキャラやイベントはありますか？

寺崎：第2部は本当に気に入ったイベントの連続です。特にというならば、最注目キャラは「ミシェイル」です。第1部で死んだはずの彼をめぐる、どんなイベントが待っているのか？　お楽しみに。まぁ最終イベントはもっとスゴイけど……。ちなみに不人気なキャラクターは、育たないという意味で例のパラディンでしょうかね。今回はジェイガンとアランの2人ということになりますけどね。攻略のヒントになっちゃったかな？

今のところ続編の予定はありません

完 全クリアを目指すユーザーヘアドバイスをください。

寺崎：戦場ではある程度の損失はやむをえないのだ！　とどうしても考えられない方もやはりいらっしゃいますよね。かくいう私も、こと『ファイアーエムブレム』の世界ではそんな人間の一人になってしまいます。アドバイスとしては、一度にたくさんの敵に攻撃されないように敵の移動範囲をきちんとチェックすることと、各種のパラメータをよく把握して、強敵は一気に倒す。あとはもう、いっそのこと弱いユニットは、戦場に出すな。戦闘に参加しなければ死ぬ心配はないですからね。

本 シリーズがゲーム界に与えた影響は、かなり高いと思うのですが、それについてはどうお考えですか？

寺崎：人間味のない戦車や戦闘機に変わって、駒に性格づけをして成長の要素を入れたゲームは以前にもたくさんありましたから、『ファイアーエムブレム』が影響を与えたウンヌンははっきりいって判りません。ただ、スタッフみんなが大好きな、ウォーシュミレーションに挑戦される方が増えたことは、喜ぶべきことだと思っていますよ。

最 後に続編の情報をもらえませんか？

寺崎：SFC版「紋章の謎」はマルスの物語の完結編・完全保存版というつもりで制作しましたので、マルスの話の続編はないと思います。『ファイアーエムブレム』のシステムを踏まえた次回作の予定も今の所ありません。しかしこれは販売実績とか皆様の応援があれば実現しないことはないと思いますよ。どうか応援よろしく!!

▲続編は気が早かったみたいだけど、結構脈ありのような気もするぞ……!?

渡辺浩弐
ゲーム業界のキーマンに聞く③

任天堂

名作続出の秘密!

ゲームメーカーの広報マンやクリエイターではなく、経営陣の一員として、つまりナビゲーターとして業界をひっぱるVIPに話を聞くキーマン・シリーズ第３弾。今回は、いよいよ任天堂を訪問することになった。

インタビューに応じていただいたのは、広報担当部長の今西紘史氏（任天堂の重要な発表のさいにコメントを担当するのはたいていこの人なので、名前を聞いたことがある人も多いと思う）。

10年間にわたって業界をリードし続け、そして今また、64ビットのニューハードの発表で全世界の注目を集めている史上空前のゲームメーカー・任天堂。その過去・現在・未来を、じっくりと語ってもらおう。

エレクトロニクス玩具へのトライ

——今西さんが任天堂に入社されたのは当然ファミコン登場以前ですよね？

入社は1963年、上場をはたした直後、ちょうどトランプやカルタのビジネスが頂点に達したころですかね。

任天堂が工学部出身の新卒をとりはじめたのが1965年です。高度成長期をむかえて遊びが多様化することを見越して、メカを組み込んだ玩具作りに取り組みはじめたのがそのころなんです。

最初に出したエレメカは電池でモーターを駆動するレースゲームでした。それから10年ほど試行錯誤の繰り返しでした。

——巻物のように回転するコースの上に車体を滑らせていくレースゲームですね。

そう、そのころ、私は開発課にいたのですが、精密な部品が多いものを子どもの商品として出すときの品質管理の重要性をいやというほど思い知らされました。

その教訓はその後もずっと生きているんです。たとえば家庭用のゲームマシンは、製品としては精密機械ですが、ユーザーにはあくまでも玩具として扱われるわけです。そこを考えて品質管理をしなければならない。

投げられたり蹴られたりすることを考えなければならないわけなんです。

うちの「ほとんど工場をもたないメーカー」としての体制、つまり外部に製造してもらった部品の品質管理を厳密にしながら製品を出していくノウハウは、その苦労によって生まれたのです。ファミコンの基本思想には「メカ部品を多くすると壊れやすいからできるだけ１枚のチップにまとめてしまおう」ということがありましたから……。

——ファミコンは本当に壊れないですよね。ぼくのは10年前に買いましたがまだまだ現役です。任天堂が世界の国にファミコンをどんどん出していけた理由の一つには「壊れにくい」ということもあったのかもしれませんね。ところでファミコン以前の任天堂のメカ玩具にはどんなものがあったのですか？

メカに対する取り組みのなかで生まれたものでよく知られているものには「ウルトラマシーン」や「ラブテスター」、それに「光線銃」のシリーズがあります。そしてこの「光線銃」のノウハウを業務用に応用した「レーザークレー射撃」というものもありました。

——なつかしいですね！「光線銃」は命中するとライオンが吠えるアレですね！「レーザークレー射撃」もよくボーリング場で見かけたものです。

ところが、この「レーザークレー射撃」は大失敗だったんです（笑）。オイルショックのあおりでたいへんな数の返品をかかえてしまったんです。一時は会社が傾きかけたほどです（笑）。

この後、一気に立ち直ることができたきっかけは、実は、壊れやすいメカ部品を極力省いたおかげだったんです。1980年ごろから「ゲーム＆ウォッチ」とゲームセンターの「ドンキーコング」が同時に大ヒットした。これがもう、ものすごい勢いでした。

その少し前からテニスゲームなどいくつかのゲームを選んで遊べる第一世代の家庭用テレビゲームマシンの「テレビゲーム6」と「テレビゲーム15」を出していたんです。そういった回路構成でゲーム

マシンを作る時期をへて、ワンチップのCPU回路の重要性に気づき、ファミコンの登場につながるわけです。

ファミコンが登場したのが1983年の７月です。それから12月までの半年間で44万台を売りました。これで充分ヒットといえる数字でして、商品が足りなくなりあちこちの店頭に行列が出来、マスコミに騒がれるようになったのは翌年の84年になってからですね。その後でやっと100万台をこえました。

——しかし、目標は300万台だったんでしょう？　社長の英断で発売前にチップを300万個おさえていた、だからハードの値段をあそこまで低くすることができたと聞いていますが……。

それは、デマです(笑)。しかしまあ相当売らないことには採算があわない商品だったことは確かです。しかも社運をかけていましたから、そんな大げさな話が飛び出したんでしょうね。

とはいえ当時は期待と不安がいりまじっていたというのが正直なところでしょう。

本当のファミコン人気の爆発は、発売から２年後の、『スーパーマリオブラザーズ２』の大ヒットによるものです。

『スーパーマリオ』の功績は「ハードはソフトの出来しだいなんだ」ということをハッキリと示したことです。

任天堂は当初からソフトの重要性をわかっていた会社です。だからこそソフトを真剣に守り育て市場を大きくしていった。誰に何をいわれてもこの原則は崩しませんでした。

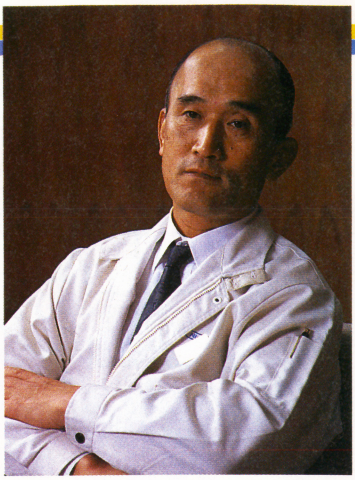
ソフトの質はなんとしてでも維持しなければならない。ダメなソフトを市場にあふれさせてはならないし、公序良俗に反するようなソフトも許してはならないんです。

任天堂とライセンス契約した会社に対する年間発売ソフト数の制限などは、たびたび非難の的になったけれども、あれがわが社の努力なんです。業界全体を守るための努力は任天堂がやらなければどこもやってくれない。かたくなにやり続けるしかなかった。この努力があったからこそ今のような市場を形成することができたんです。

水は低いほうに流れます。ソフトメーカーが「売れればそれでいい」というだけでレベルの低い作品や、エログロの作品を出しはじめたらおしまいなんです。一時は盛り上がりはみせるかもしれないが、定着したユーザーは得ることはできない。市場は一気に崩壊してしまいます。

——ニューハードを出してポスト任天堂の座を公言している大手家電メーカーは任天堂がこのような努力をしてきたことを意外に知らないのではないでしょうか……。表面の成功だけを見て「ウチにもできる」と思っているのではないでしょうか……。

マスコミやPTAなどありとあらゆる方面からのバッシングをのりこえてファミコンが一つの文化をうむシステム商品としてやってこれたのはソフトの品質にこだわり続けてきたうちの努力に負うところが大きいと思います。



任天堂の制作体制

——ところで任天堂の社内制作の体制について教えていただけますか？

ゲームソフトだけをやっているのが「情報開発部」。宮本茂のひきいる部隊で、いわゆる宮本作品とされるものはここが作っています。

「開発一部」はソフトとハードの両方の部隊です。ゲームウォッチのながれからゲームボーイを開発したところです。スーパーファミコンではマウスを使った『マリオペイント』や「スーパースコープ」の関連など周辺機器をからめたソフト開発を数多く手がけています。古いものでは『メトロイド』や『ファミコンウォーズ』といったタイトル作品があります。

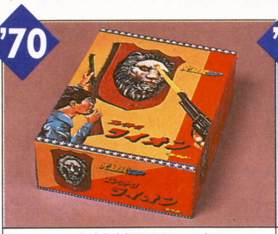
「開発二部」は主にハードの開発に携わっているセクションです。ファミコン・スーパーファミコンの本体を設計したところです。

「開発三部」は米国向けのアーケードマシンを中心に動いています。器用な部隊でチップやシステムの研究などをすすめています。

「開発技術部」ではハードとソフトの両方の開発の仕様や規格などの技術管理をやっています。

以上、五つのセクションがあり、

任天堂の主なエレメカ玩具の一覧

'70

光線銃シリーズ
光センサーが銃の光を感知する仕組みになっている。

'73

ウルトラマシーン
自宅で手軽に楽しめるバッティングマシーン。

'7?

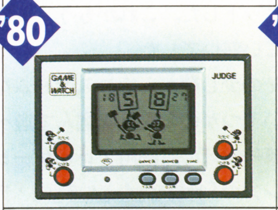
ラブテスター
人間の電気抵抗の変化を応用した簡易ウソ発見器。

'77

TVゲーム6
自宅のテレビにゲームセンターのテニスゲームがやってきた。

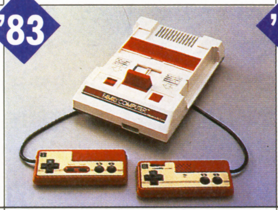
'77

TVゲーム15
TVゲーム６の上位機種で種目にバリエーションが多かった。

'80

ゲーム&ウォッチ
ポケットに入るテレビゲームとして爆発的に大ヒットした。

'81

ドンキーコング(業務用)
今からみればシンプルだが、当時はゲームセンターで一番人気。

'83

ファミリーコンピュータ
日本が世界にほこる任天堂の代表的エレメカ玩具。

'89

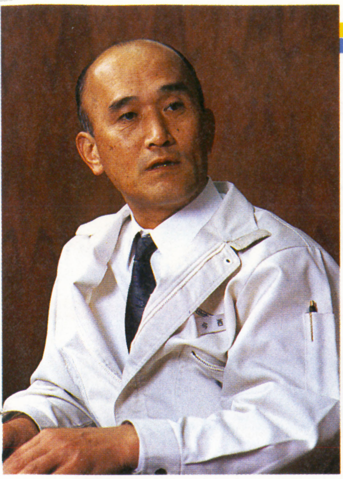
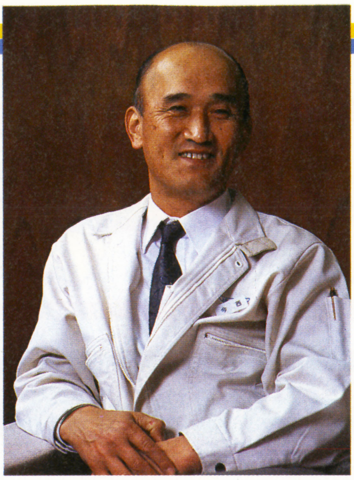
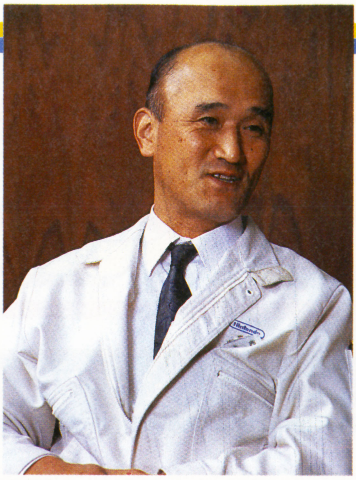
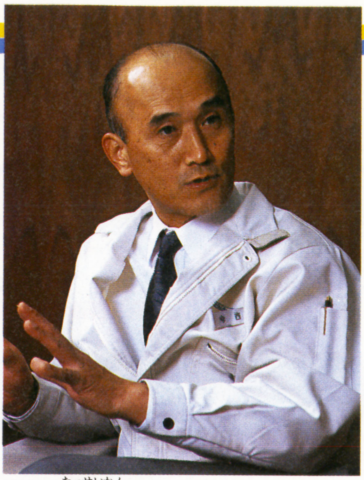
ゲームボーイ
ゲーム&ウォッチが進化したファミコンのアウトドア版。

'89

スーパーファミコン
16ビット化されて音声・グラフィック機能が強化された!!

Q 任天堂は社員がやめないことでも有名ですが給料がすごくいいんですか？

A 給料は最近やっと京都では上のほうになってきたかな、というくらいのもんですよ。けっして「すごくいい」というわけではないです。金融機関とかマスコミさんのほうがいいと思いますよ。社内のスタッフにとって魅力があるとしたら、やはり制作の環境にあるのではないかと思います。いいものを作れば認められ、世界を舞台に自分の作品として発表できるんですから、なにごとにもかえがたいものだと思いますよ。

開発スタッフはおよそ300人といったところです。

——「情報開発部」の仕事は宮本さんとともにマスコミによく紹介されますが、コンセプトのはっきりしたソフトの制作という点では「開発一部」が特異な光を放っているような印象をうけます。新作のスーパーファミコン版『ファイアーエムブレム』もここの作品ですね？

ええ、そうです。「開発一部」をひきいているのが初代の開発課長の横井軍平です。開発課が最初出来たときは僕と彼とでスタートしたわけです。つまり横井は過去のエレクトロニクス玩具開発の中心的な人物だったんです。さきほどお話しした「光線銃」や「ウルトラマシーン」「ラブテスター」などは、全部、彼が中心になってやったものです。アイデアマンなんですね。横井の作品には未来を先取りしたようなものが多いと思います。宮本もかつては彼の下にいたんです。

CD-ROMの必要性はまだ見えていない

——さて、時代の要求にタイムリーに応え続けている任天堂の秘密はどこにあるのでしょうか？

それはわが社がソフトのことをまず第一に考えるシステムをとっているからです。「こんなすごいハードができたから出そう」というのではないのです。はじめにハードありき、という姿勢はダメなんです。ユーザーを見ていること。そしてそのユーザーのニーズに応えられるものをクリエイターが作れることが必要なのです。

ファミコンも家庭用ゲームマシンとしてはかなり後発商品だったんですよ。けれどわが社だけが、ユーザーが買える範囲内で、しかもソフトのバリエーションで勝負できるスペックを見極めることができた。だからこそ勝つことができたのだと思います。

——ニューハードについてですがCD-ROMについてはどうでしょう。これまでお聞きした任天堂のソフト重視のスタンスからすると、あえて商品化する必要性が見えてこないように思えるのですが……。

CD-ROMならではのソフトというものは確かにあると思います。しかしそれが2作や3作ではダメなのです。任天堂が責任をもってCD-ROMのソフトを出し続けていけるかどうかが問題なのです。その義務をはたすということに自信がもてるようになるまでは、出すべきではないのです。

——現在、1995年秋の発売と発表された例の64ビットマシン「プロジェクトリアリティ」が注目を集めているわけですが、あのマシンに行き着いた、つまりあのマシンの必要性を確信された理由はなんなのでしょうか？

ハード屋さん的な発想からいうと16ビットの次は32ビットということになりますが任天堂として時代とスペックとソフト、それにユーザーが出会うのはこの64ビットだと見たわけです。

やはり容量によるリアリティの追求だけではなく、リアルタイムの映像処理能力の必要性がクリエイターに強く要求されています。

ゲームの場合は映画のエンターテイメント世界のような、見せるだけ、見るだけといったリアリティ追求とは違うのです。

ポリゴンをはじめとする、さまざまなリアルタイムのCG処理技術が重要であり、インタラクティビティーが大切なのです。

最近「バーチャルリアリティ」をうたったシステムが数多く提示されていますが、そのほとんどは、部分的なリアリティを追求するあまり五感で感じる気持ちよさを台なしにしているようです。

ゲームというのは総合的な感覚で達成感や満足感を味わうもので、五感の感覚を殺す方向に進化してもダメなんです。

——最後に、次世代のハードと現行のハードとの関係はどうなるとお考えですか？　とくに2世代前のマシンになってしまうファミコンはどうなるのでしょうか？

ファミコンで充分だというものをわざわざ64ビットで出す必要はないでしょうね。ゲームはあくまでもアイデアの勝負です。単純だけれども面白いというゲームはまだまだファミコンで出てくるでしょう。

ソフトメーカーの立場からすればファミコンの市場もまだまだ商売になるらしいですよ（笑）。台数的にはどのハードよりもたくさん普及しているわけですからね。

渡辺氏のまとめコメント

今西氏はおぼえていらっしゃらないと思うが、筆者は今から10年も前に、この業界にはいってすぐのころ、彼に取材に応じてもらったことがあった。どこのウマの骨ともわからない若造の、ぶしつけな質問の数々に「任天堂の偉い人」がていねいに対応してくれたことに僕は感動した（任天堂に対して僕がきわめていいイメージを抱いているのはそのときの経験ゆえである）。

その「誠意」とか「余裕」という言葉で表せる任天堂の姿勢が、この会社の繁栄に直接的に関係していることに、10年がすぎたきょうはじめて、僕は気づいたのだ。

（1993年11月11日　　インタビューと文／渡辺浩弐）

おまけ そこまで聞く!?コーナー

Q

大量の売れ残りソフト、そしてソフトの小売価格の暴落など、現在のゲームソフトの流通の混乱についてどうお考えですか？

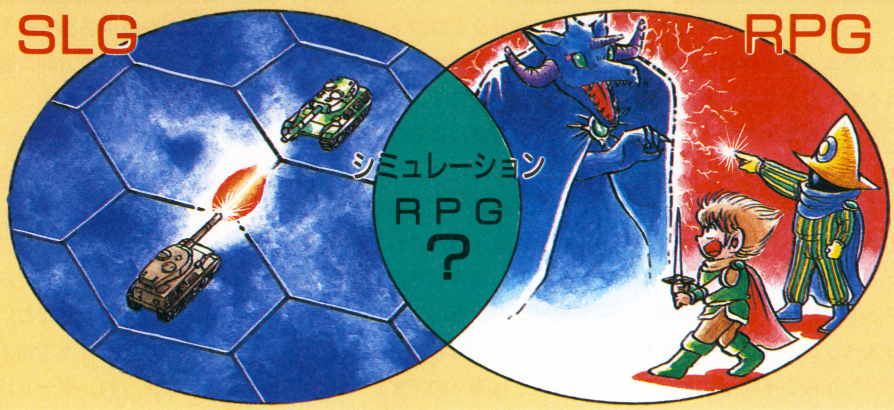
A

（突然、きびしい表情になる）今、流通の形態が激変している。ゲームが商売になる！　と他業種の方々が流通にどんどん参入している。ゲームメーカーとしては、そういうところにどんどんソフトを作って、どんどん流して、瞬間的な利益を得ようとすべきではない。気がつかないうちに、ゲームの価値を暴落させてしまうんです。それはいつのまにかソフトの質にまで及んでくるものなんですよ。どんどん仕入れて売れなかったらバッタ屋に流してしまう流通の責任だけではないわけです。業界のシステムがそんな安易な方向に走ったら、シッペ返しはすぐにきます。アッという間に業界はつぶれてしまいます！

いま話題のジャンル

シミュレーション

シミュレーションRPGってなに？



そもそもシミュレーションRPGという言葉は「シミュレーションゲーム（SLG）」と「ロールプレイングゲーム（RPG）」をくっつけた造語だ。だからといって左図のように、単純にSLGとRPGの中間のゲームをいうのだろうか？　それとも、もっとほかの意味があるのだろうか？

とりあえず基になった、SLGとRPGについて、考えてみよう。

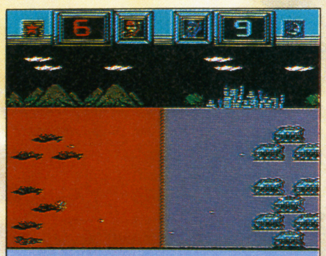
いくつものマップを攻略していくSLG

シミュレーションの意味は「現実の物事を、模擬的に実験すること」だ。本来、現実を再現するためには、詳細なデータや複雑なパラメータが必要になるが、システムを単純化することで、遊びとして楽しめるようにしたものが、SLGである。

ところで、シミュレーションRPGのSLG要素は「ウォーシミュレーション」と呼ばれるもので、もともと軍人が戦争を研究するために、戦場を「マップ」、部隊を「ユニット」として模式化したものだった。

だから、ウォーシミュレーションゲームの基本的なシステムは、四角形や六角形のマス目で構成された「マップ」の上で、「ユニット」を移動させながら、攻撃と防御を交代でおこなって、勝敗を競うことといえる。

よくわからん！　という読者は、将棋を思い出してほしい。将棋盤の上で、歩とか金とか飛車なんかの強さの違うコマを、交互に指して戦うあの将棋は、もっともシンプルな形の「ウォーシミュレーション」なんだ。ワカッタかな？



▲『ファミコンウォーズ』（FC）
任天堂から'88年に発売された本格ウォーシミュレーションだ。

▲『大戦略エキスパート』（SFC）
ウォーシミュレーションの原点である大戦略シリーズ最新作。

プレイヤー自身が主人公を演じるRPG

RPG（ロールプレイングゲーム）を日本語にしてみると「役を演じるゲーム」になる。つまりＲＰＧとは、プレイヤーが主人公を演じるゲームといえるだろう。

主人公となったプレイヤーはゲーム世界で、ドラマチックなストーリーを体験する。たとえば、お姫さまを助けたり、世界征服を狙う怪物を退治するために冒険に旅立つといった感じだ。

ところでRPGには、「剣と魔法」のファンタジー世界を舞台としているものが多い。

これは現在のRPGが、実際に会話をかわしながら、１人のプレイヤーが出した謎を解く「テーブルトークRPG」という、ファンタジー小説のマニアたちがはじめたゲームが基になっているからだ。

つまりRPGには、はじめからファンタジー要素が不可欠なわけなんだ。

▲『DQ Ｖ』（SFC）
RPGはこれ抜きでは語れません。日本でもっとも有名なゲーム。

2ジャンルの合体でできた新ジャンル

ドラマチックなストーリーを演出できるRPGの楽しさと、戦略や戦術を考えてマップを攻略していくSLGの楽しさ。この二つが合体したゲームこそが、シミュレーションRPGといえる。

SLGとRPGのシステムを、単純に足しただけのゲームではないことを、チェックしておいてほしい。

次は『ファイアーエムブレム』がSLG、RPGからどんな要素を取り入れているかを、具体的にみていくことにしよう。

©Nintendo　©SystemSoft／ASCIICORPORATION　©エニックス・アーマープロジェクト・バードスタジオ

RPG大研究

シミュレーションRPGの大作『ファイアーエムブレム』がついに登場した。けれどシミュレーションRPGについて、きみたちはどれだけ知っているだろうか？　この簡単そうで、なかなかむずかしいジャンル「シミュレーションRPG」について、とことん考えてみよう。

シミュレーションRPGとしてのファイアーエムブレム

SLGの要素

ここでは『ファイアーエムブレム』(FC)とSLGの共通点をみてみよう。

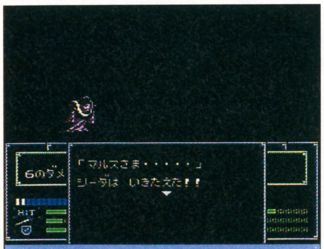
『ファイアーエムブレム』では、基本的に死んだ人間は生き返らない。復活することが当たり前なRPGに慣れているプレイヤーは、とまどうにちがいない。

任天堂に聞いてみたところ「死んでしまった人間が生き返るのは現実味がない。生き返らないからこそ、成長した姿をみるのがうれしい。そんなシステムにしたかった」(任天堂／寺崎さん)という答えがかえってきた。

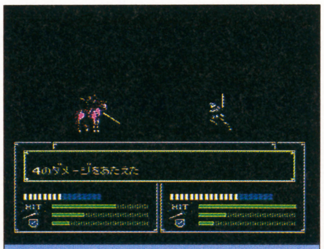
この点は、「ウォーシミュレーション」の基本的な要素である。一度全滅した部隊が、「教会」で復活するなんて、現実にはあり得ないからね。

ゲームの進みかたは、一つのマップの戦いを勝利することで、次のマップに進める「キャンペーン型」というSLGのシステムを採用している。

また、行動と攻撃を交互にくりかえす「ターン制」や、RPGのようにパーティーを組んで戦闘をするのではなく、１人のキャラクターが一つのコマとなって行動する「ユニット」の概念も、SLGから取り入れられたものだ。



▲シーダの死で、味方に加わるキャラクターも変化してしまう。



▲決着がつかない場合は引き分けだが、ダメージはそのまま残る。

RPGの要素

次にRPGの要素をみてみよう。『ファイアーエムブレム』の主人公たちは、戦闘で経験値を得ることで、ＨＰやＭＰが上がっていく。このレベルアップの概念は、RPGの要素だ。

SLGでは「ユニット」は部隊であるが、『ファイアーエムブレム』では、１人のキャラクターである。

したがって、「ユニット」の耐久力をSLGでは兵器数で表現しているのに対し、『ファイアーエムブレム』ではキャラのＨＰというRPG的表現をしている。

また道具屋でアイテムを買ったり、村を訪ねて情報を収集したり、新たな仲間と出会う部分にも、ＲＰＧの特徴である「買い物」と「会話」のシステムが使われている。

そうそう、登場人物がセリフをしゃべって、シナリオが進行するというのも、RPGから採用した大きな要素といえる。ＳＬＧのマップ上で、キャラが出会うことで、ドラマが展開していくのである。

ＳＦＣ版に関して「いちばん重点を置いたのは、シナリオ部分です。よりシナリオを楽しんでもらうために、前作のシステムを変更しました」(任天堂／寺崎さん)といっているくらいだから、これはもう、まちがいない。

▲RPGの要素である「会話」によって情報を収集していく。

ファイアーエムブレム シリーズ

『ファイアーエムブレム
暗黒竜と光の剣』
（ＦＣ　'90年発売）
『ファイアーエムブレム外伝』
（ＦＣ　'92年発売）
『ファイアーエムブレム
紋章の謎』
（ＳＦＣ　'94年１月21日発売）

パソコン界のシミュレーションRPGの流れ

パソコン界で最初のシミュレーションRPGと思われるゲームは、'87年にシステムソフトが発売した『ファンタジーナイト』だろう。

これは同社のウォーシミュレーション『大戦略』のユニットを、ファンタジー世界のモンスターに置きかえたゲームだった。

発売年度の早さからみて、シミュレーションRPGの源流は『ファンタジーナイト』にあるのかもしれない。

その後もシステムソフトは『マスター オブ モンスターズ』シリーズなどのシミュレーションRPGを意欲的に製作している。

マスター オブ モンスターズ ファイナル

▲レベルアップや魔法などのRPG的要素がもりだくさん。

ファイナルブレーカー

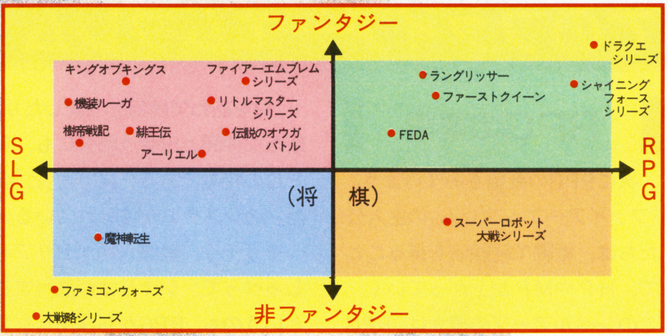
▲荒廃した未来世界に展開する、異色シミュレーションRPG。

©Nintendo ©SystemSoft

シミュレーションRPGの名作新作紹介

いままでにの述べてきたことから下の図を作ってみた。縦軸は重要な世界観である、ファンタジー度をあらわし、横軸はSLGとRPGの、どちらの要素が強いかをあらわしている。

覇王では、わくの内側をシミュレーションRPGと定義してみた。



ファンタジー系SLGタイプ

キングオブキングス　FC　'88年発売

プレイヤーはユニットを雇い戦う。１ユニットはキャラの４体か８体で構成される。SLG度、ファンタジー度とも高い。

「SLGに生きものが成長する要素を入れることで、キャラへの思い入れができるゲームにしました」

（ナムコ／ごんのすけさん）

▲町の占領は、収入が増え、高いユニットが雇える。

樹帝戦記　SFC　'93年発売

植物兵器「ジュネ」が登場する、ファンタジー世界の異色作。敵を全滅させた場合だけ、経験値が得られる、独自のシステムが特徴。

「とっつきにくいSLGが多いなかで、システムを簡単にして、だれでも遊べるゲームにしました」

（エニックス／曽根さん）

▲ユニットは同キャラ８体で編成されている。

伝説のオウガバトル　SFC　'93年発売

リアルタイムで進行する。１ユニット内に異なるキャラクターを入れることができる。タロットカードを使うなど独自のシステムを取り入れている。

「従来のシステムより、リアルで緊張感の味わえるシステムだと思います」（クエスト／徳川さん）

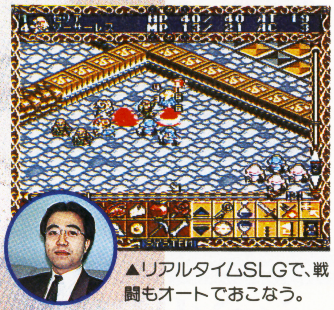
▲民衆の支持度で、ストーリー展開が大きく変わる。

緋王伝 魔物達との誓い　SFC　'94年２月11日発売

魔物を率いて、人間と戦った悲劇の王子が主人公のストーリー。４体の魔物で構成された部隊を、最高六つまであやつれる。

「画面の演出がハデで、視覚にうったえるゲーム。隠し面やイベントがあって何度でも楽しめます」

（日本テレネット／鈴木さん）



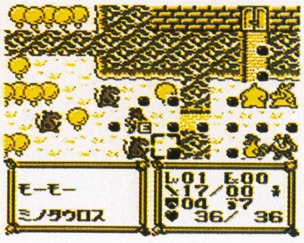
▲リアルタイムSLGで、戦闘もオートでおこなう。

リトルマスター　シリーズ

勇者ライクバーンを主人公としたシリーズ物。

「キャラクターやストーリーを優先した、手軽にプレイできるゲームです」（徳間書店／渡辺さん）

『リトルマスター　ライクバーンの伝説』
（ＧＢ　'91年発売）
『リトルマスター２　雷光の騎士』
（ＧＢ　'92年発売）



▲神殿で二つのユニットを合体させれば、より強力な仲間を作ることができる。

機装ルーガ　PC スーパーCD-ROM²　'93年発売

魔道科学で作られた「機装鎧」にレベルがあり、装備したキャラの強さが変化するシステムをもつ。

「キャラクターが成長さえすれば、苦労せずにクリアできるのではなく、あくまでマップ攻略を楽しむゲームを製作しました」

（工画堂スタジオ／橋本さん）

▲複数ユニットでの同時攻撃が可能になった。

アーリエル クリスタル伝説　GG　'91年発売

同じセガの『シャイニングフォース』にくらべ、SLG色が強い。接触するまで敵が「？」で表示され、相手の正体がわからない。

「初心者にも簡単にできて楽しめます。シミュレーションRPGの入門ソフトになればと思っています」

（セガ／藤田さん）

▲戦士がモンスターを倒すと仲間にできるぞ。

©NAMCO LTD　©TAM TAM／ENIX　©QUEST　©TELENET JAPAN　©TOKUMASYOTEN INTERMEDIA INC.／ZENER WORKS
©KOGADO STUDIO　©SEGA

ファンタジー系RPGタイプ

シャイニングフォース シリーズ

『シャイニングフォース～神々の遺産～』（ＭＤ '92年発売）	『同 外伝 ～邪教の覚醒～』（ＧＧ '93年発売）
『同 外伝 ～遠征・邪教の国へ～』（ＧＧ '93年発売）	『シャイニングフォースII～古えの封印～』（ＭＤ '93年発売）

RPGから進化したシミュレーションRPGの代表作。

「自分自身のストーリーを作ってほしい。キャラの痛みがわかるゲームです」

（ソニック／高橋さん）

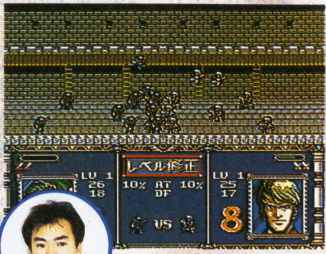
◀死んだ仲間は、教会で復活する。RPGの要素だ。

ラングリッサー　MD '91年発売/スーパーCD-ROM² '93年発売

指揮官が傭兵を雇い、戦うシステム。指揮官には指揮範囲が設定されていて、そのなかだと部下の攻撃力、防御力がアップする。

「キャラクターの個性が強く、そのことで、プレイヤーが感情移入できるゲームです」

（メサイヤ／佐藤さん）



▲指揮範囲内だと画面下に指揮官の顔が表示される。

FEDA エンブレムオブジャスティス SFC '94年発売予定

プレイヤーの選択によって、登場するキャラクターが大きく変わる。主人公の属性で９通りのエンディングがみられる。

「シミュレーションRPGのシステムとしては、この形がベストだと思って製作しました」

（やのまん／若宮さん）

▲同じマップでもストーリーによって敵の配置が変化。

ファーストクイーン　SFC '94年２月25日発売

戦闘はすべてオートバトル。RPGの要素が強いが、マップ上の部隊配置やクラスチェンジのタイミングなど、戦略も楽しめる。

「新ジャンルを生み出した。いままでのRPGに満足できない方は、ぜひプレイしてください」

（カルチャーブレーン／鈴木さん）

▲大将を倒すと、裏切って味方になる兵士がいる。

非ファンタジー系SLGタイプ

魔神転生　SFC '94年１月28日発売

『真・女神転生』のシミュレーションRPG版。ユニットの成長のばらつきを、『合体』システムによって、見事に解決している。

「数でいくか、強さを求めるか？『合体』システムは、シミュレーションRPGにおける新たな試みです」　（アトラス／相原さん）

▲弱い「仲魔」も合体で強くすることができる。

非ファンタジー系RPGタイプ

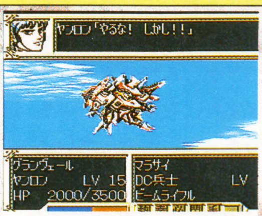
スーパーロボット大戦 シリーズ

『スーパーロボット大戦』（ＧＢ '91年発売）	『第３次スーパーロボット大戦』（SFC '93年発売）
『第２次スーパーロボット大戦』（ＦＣ '91年発売）	『スーパーロボット大戦ＥＸ』（SFC '94年３～４月発売予定）

キャラクターを重視した作り。

「ゲームで遊んだことのないロボット好きの人のために、簡単にプレイできるシステムです」

（バンプレスト／門原さん）



◀戦闘のたびにキザなセリフをしゃべる。

覇王の予測　シミュレーションRPGの未来

「斬新で独創的なゲームを作って、商売として成立させる。そのために、我々は努力を重ねているんです」。これは、今回の取材でいちばん印象的だった、某メーカーのプロデューサーの言葉である。

たしかに、キャラクターを育てる魅力と、マップを攻略していくおもしろさが、渾然一体となったシミュレーションRPGは、熱狂的なユーザーを生み出し、一つのジャンルとして定着しつつある。

だが、SLG的要素が敬遠されているのも事実だ。作品のクオリティが同程度なら、RPGの50～70％しか売れないというデータもあるくらいなのだ。

ゲームがおもしろければ、システムが複雑でも受け入れていくような、ユーザーの成熟度に、今後のシミュレーションRPGの将来はかかっているのである。

©SEGA／CLIMAX／SONIC　©NCS CORP.　©YANOMAN／MAX ENTERTEIMENT　©カルチャーブレーン ©クレソフト　©ATLUS
©東映 ©東北新社 ©葦プロ ©ダイナミックプロ ©創通エージェンシー・サンライズ ©BANPRESTO（永井豪のCBキャラワールドを使用しています。）

マリオ、ゼルダの生みの親が登場!!

宮本 茂のゲーム人生!

ある時は任天堂の課長さん、またある時はP・マッカートニーにサインをねだられた男。その正体は……!?

毎日放送ラジオ
「すぎやまこういちの電子遊戯勇者伝説」

子供の頃からクリエイター

柏木アナに「ゲーム業界のスピルバーグ」と紹介され、ちょっと緊張ぎみの宮本氏が登場。P・マッカートニー（一家で『マリオ』ファンだという）にサインをねだられた話で緊張もほぐれ、話題は宮本氏の少年時代に……。

宮本　小学校の四、五年の頃に、マペット・ショー（人形劇）をやりたくてね。顔を紙ネンドで作ったり、服を自分で裁縫したりして、両手で人形劇をやるわけですよね。それを近所の子供たちに見せたりしていました。あの頃（住んでいた土地）は田舎だったんで、映画とか人形劇がまわってくるんですよ。学校に年に１度、人形劇がやってくるのが楽しみでね。そうすると、必ず楽屋に忍びこんでいるっていうのを、ずっと続けていましたけど（笑）。

▲『マリオ』のタタッタッタタッター♪を名曲と絶賛するすぎやま氏。

柏木　というと、人形劇のほうに進みたかったんですか。

宮本　そうですね、あの頃は人形を作って扱う、人形師になりたいと思っていたんです。でも人形劇っていうのは、どうやって作るのかわからなくて……。それから中学校に入って、友達と２人で漫研を作りましてね。僕は創設者なんですけど（笑）。中学校３年間、漫画を描いてました。

柏木　高校・大学では、何をやってらしたんですか。

宮本　漫画家には、そう簡単になれないと思い、それならはやりの工学部へいこうと考え、勉強していました。ただ、やっぱり絵が描きたいという思いが切れなくてね、工業デザインというのを見つけたんですよ。それで、大学で工業デザインとか商品企画とかやってるうちに、やっぱりゲームやおもちゃがやりたいと思いまして、任天堂に入ったんです。その頃任天堂は、光線銃とかベビーカーとか作ってまして、この会社にいくと、わけのわからんもんを作れると思って入ったんです。その後、アミューズメントが伸びてきまして、いまゲームを作ってるんですが。ゲームを作っていると、漫画も描くし、マペットのように演技をつけたりもするし、（会社との出会いは）運がよかったですね。

『ドンキーコング』から『スーパーマリオ』へ

柏木　（任天堂に入社以来）いろんなゲームをお作りですが、初期の代表作といえば……。

すぎやま　あれそうじゃないかな、『エキサイトバイク』。僕、持っていますよ、筐体ごと（笑）。

宮本　その前に僕が最初に作ったものに、『ドンキーコング』があるんですよ。

すぎやま　あれも、よくやりましたねえ（笑）。

宮本　それまでは絵描きとしてやっていたんですが、『ドンキーコング』で初めてゲームデザインをやりました。その頃は、まだゲームデザイナーっていうのは少なくて、筐体の装飾とか含めて全部自分でやってましたので、手作りでものを作っているという感じがすごくしましたね。

柏木　任天堂は、その頃から宮本さんの将来性を買っていたと。

宮本　先見の明がある開発部長がいまして、その人が、これからはデザイナーがゲームを作るんだって、支持してくれましてね。それまではプログラマーとか、技術者がゲームを作るっていうかたちで流れていましたから、デザイナーは販売促進のポスターを描いたりとか、あくまでもお手伝いですよね。その部長の抜擢で、デザイナーが開発の仕事に直接入れるようになったんです。

柏木　その後、FCの時代に入って『スーパーマリオ』が……。

すぎやま　『スーパーマリオ』の世界には、メルヘンチックな人形劇の楽しさもありますよね。

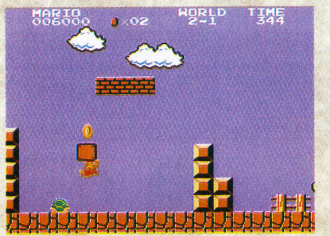
柏木　『ゼルダの伝説』も、お作りになって……。

宮本　その頃は、目的がはっきりしているゲームでないと売れていませんでした。あれは、子供の頃にやった地図を使うオリエンテーリングのように、自分で場所を開拓していくことに楽しみが見いだせないか、という発想で作ったんです。（『ゼルダ』では）主人公がポンとゲームの画面に放り出されるわけですから、次に何をしていいかわからないんです。こんなことを皆がおもしろがってくれるのか、すごく不安でしたね。

『スーパーマリオ』ウラ技誕生の秘密

柏木　『スーパーマリオ』でのウラ技・隠しキャラは、どういうところから発想なさったんですか。

宮本　ある場所をどんどん詳しく知っていくという楽しみって、ありますよね。ゴールを極める楽しみじゃなくて、もっと他の楽しみをいっぱい入れようと思い、いろいろやっていたんですけどなかなかいいのができないんですよ。ゲームっていうのはプログラム上でのバグっていう、いろんな変なことが起きるんです。この変なことっていうのはだいたい、人が机の上で考えたことよりもおもしろいんですよ。絵なんかでも、逆さまにしたほうがおもしろいって、あるでしょう。で、そういうバグを、いかにも最初からそのように作られたもののように、仕上げていこうとしたんです。バグを直さずに、のこしたままで補強しようとしたわけですね。



▲バグをいやがるプログラマーでは思いつかない、デザイナーならではの発想。

1日の終わりに『パイロットウイングス』

柏木　私は『パイロットウイングス』にすごくハマりましてねえ。ひととおり支持どおりに飛んだ後に、自由に飛んでみたくなるんですよ。自分なりのルートで飛ぶ楽しみがあったんです。

宮本　あのゲームは、せっかく新しいSFCっていうハードができたんだから、空を飛んでいる浮遊感をとにかく表現してみたかったんです。なんでもいいから、空を飛んでる浮遊感のあるものは、片っぱしから実験してたんですね。ところが、ゴールがちゃんとあるゲームがほしいっていうのが、マーケットの需要ですよね。だから、ある程度それにそって作りましたが、最終的には自由に飛んでくれる人に遊んでほしいんです。今日も5分間飛んでみようっていうのが、あのゲームのテーマなんです。徹夜はしなくていいから、今日も帰ったら飛んでみよう、っていうふうに遊んでくれたらうれしいですね。

▲すぎやま氏もこのゲームの大ファン。免許を取ろうとしたほどの飛行機好き。

FC、SFCそして64ビットマシンへ

柏木　任天堂の話をお聞きしたいんですが、FCを世に出した時はいかがでしたか。

宮本　家庭用のゲーム機を売るためには、ソフトを充実させなければいけないと考えていました。それともう一つは、おもちゃとして売れるぎりぎりの値段、1万5千円程度の予算内で作ろうと徹底していましたね。そのため他の会社より遅れるっていうのが不安でした。あと年に2本のアーケードゲームを作っていたスタッフで、ソフトを充実させるためとはいえ、どうやって年7本のゲームを作るかという悩みがありました。

すぎやま　あの頃いろいろゲーム機がでましたよね。トミーのや、カシオのや。その中でFCは、圧倒的にソフトが良かった。『ドンキーコング』、『マリオ』、『ロードランナー』、『ゼビウス』、もう忘れている人が多いかもしれないけど『くるくるランド』……。

宮本　FCはジョイパッドですが、あの頃のゲーム機はみんなゲームセンターから始まってますので、ジョイスティックなんですよね。任天堂は『ゲーム＆ウォッチ』でジョイパッドを使ってたんですが、これに値段の問題も含めまして英断をしたわけですよ。当時はジョイスティックでなじんでる人から批判もありましたが、いまはなじみましたよね。

柏木　FCが世に出た頃からすでに、SFCのことは考えていらしたんですか。

宮本　そうですね。いずれはやるべきだと思っていました。ただ互換性を持たせるかどうかで、すごく長い間論議が続いたんですよ。最終的には、ソフトの互換性はなくなったんですけど、互換性のあるCPUを使っていましてね、これでゲームを作っている人たちがSFCに移行するのに、すごくスムーズでした。

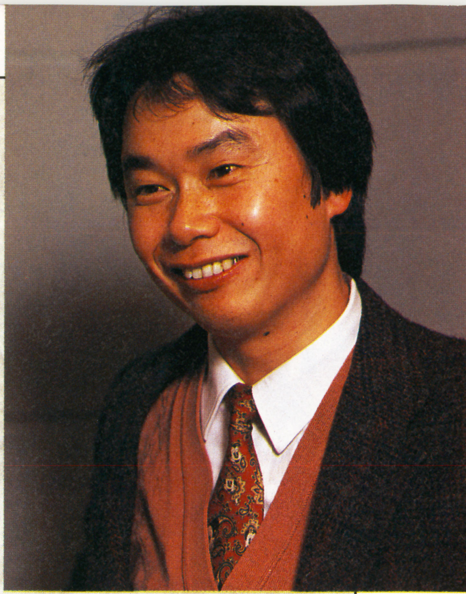
柏木　いまみんなSFCをやっていますけど、さらにスーパーSFCがでるという……。

宮本　『プロジェクト・リアリティー』ですね。アメリカにシリコングラフィックスという、プロ向きのコンピューターを作っている会社があるんです。その会社と任天堂が提携しまして、最高の家庭用エンターテイメントマシンを作ろうと、いま進めています。

宮本 茂秘伝!! ゲームデザイナーへの道

柏木　ご自分でお作りになった以外のソフトで、これはよかったなというのがあったら教えていただきたいのですが。

宮本　よく聞かれるんですよねえ(笑)。僕がいままで一番遊んだのは『パックマン』ですね。『テトリス』とかもやりましたけど、やっぱり自分に遊ぶ時間があった時期ですからね。ただ、いまはあまりゲームで遊ばないんですよ、暇がなくてね。『ドラゴンクエスト』とかも途中まで遊ぶんですけど、ハマってしまって最後まで遊んでしまうのが恐いんです。そのかわり、いろんなゲームで遊びます。僕は最近になって気づいたんですけど、お客さんの中にはすごく深く遊んでくれる人と、ちょいと遊ぶ人がいるんですね。そこで、ちょいと遊んでくれる人を忘れてしまうと、一般向きのエンターテイメントは作れないと思うんですよ。僕はちょいと遊ぶ人に近いので、この僕がおもしろいと思ったものは、それはおもしろいものだというスタンスで動いてますね。



▲『ドラクエ』の中では、セリフの感情表現が秀逸な『III』が好きと告白。

柏木　ゲームを作っていきたいという、若い人たちにどういうアドバイスをなさいますか。

宮本　打たれ強くなってほしいです。ゲームをたくさん遊ぶのもいいけど、ゲームのことなんか1年あれば覚えられるから、絵でも粘土細工でもなんでもいいから作ったほうがいい。それでボロクソ言われても批判を跳ね返し、それを繰り返していくうちに、自分のやりたいことを守りながら新しいものを作れるという体質ができてきますね。僕は、テクニックよりも体質が大事だと思っています。

いきなり2ページにボリュームアップじゃー！

佐竹雅昭の覇王塾 第3回

創刊号での読者の熱いアンケート結果によって、再び2ページで登場の覇王塾じゃー！　今回は、超リアル格闘ゲーム『バーチャ・ファイター』と戦う佐竹塾長。実戦顔負けの動きをする彼らに、佐竹塾長は、どういう戦い方をするのか？　夢のような戦いが今、目の前に！

佐竹雅昭プロフィール

熊殺しウィリー・ウィリアムス、ドン・中谷・ニールセン、スタン・ザ・マンなどの世界の強豪を次々と倒し、来年のK-1優勝を狙う、格闘界の覇王。現在、UKF、WKA、KICK、ISKAのベルトを持つ世界4冠王。昭和40年8月17日生まれ。身長185センチ、体重94キロ。趣味が星の数ほどある、マルチな格闘家。

格闘覇王、バーチャ・ファイターと対戦!!

▲なんと、自らポリゴン化してまで戦うとは！　人間世界のみならず、ゲーム世界でも格闘覇王をめざすのだ！

最初の相手は、世界一の料理人であり、最強の武闘家といわれるラウ・チェン。53歳とは思えない、すばやい動きと強さを持つ。

隙のないラウに、不用意に飛び込むと危険。必殺技の「転身巴咽掌」にかかってしまえば、KOは、間違いない。ラウの得意な、上段廻し蹴りを誘い、蹴ってきた瞬間に彼の軸足を払い、ダウンしているラウに、とどめの一撃だ！

2番目の相手は、鮫と戦った男、ジェフリー・マクワイルド。怪力を生かしたパワー技が、強烈だ。

まるで、熊殺しウィリーのような男だ。私が昔、代々木でウィリーと戦った経験を生かせるかも。

このような、力でくる猪突猛進タイプには、円の動きが必要不可欠！　捕まったら、パワーボムであの世行きだが、その分、防御が甘い！　突入してきたら、すかさず横に入り込み、アゴめがけての上段廻し蹴りでKOだ！

▲強烈な左の上段廻し蹴りが、ジェフリーのアゴに炸裂！　鮫殺しのジェフリー、反撃できるか？

◀佐竹塾長の掌打で、ふっとぶジャッキー！　世界四冠王となった佐竹塾長の前には、バーチャ・ファイターもつらい？

最後に出てきたのは、ジャッキー・ブライアント。パンチやキックが鋭く、手元でグンと伸びる。

玉砕魂で一発もらってもひるまずに、インに踏み込み、首相撲からのヒザ蹴りの連打、弱ったところで、みぞおちへの掌打一閃！

バーチャ・ファイター

（格闘アクション／セガ）

▲世界初のCG格闘ゲーム。ポリゴンを使い、リアルな動きを追求。塾長もビックリの動きは、百見の価値！

©SEGA 1993

画面写真は編集部で独自に合成したものです

格闘覇王、バーチャ・ファイターを語る！

まず驚いたのは、かっこよくてなめらかな動き。これだけは、他の格闘ゲームは、かなわないだろう。見ているだけで、実際に戦っているような錯覚に陥ってしまう。

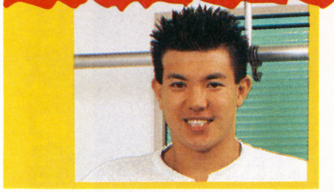
このままいくと、『ジュラシック・パーク』のようなリアルCGで、戦うようになる日も近い？

欲をいえば、汗を出してほしかった。なぜなら、流した汗はウソをつかないから（笑）。そうではなくて、そこまでリアル主義を追求してもらいたいのだ。ポリゴンな汗、いいねぇ。

次は何が出るのだろうか？　私の希望はK-1なのだが。

協力　㈱セガ・エンタープライゼス

佐竹塾長のことば　去年をふりかえって



去年は、いろいろなことがあった一年だった。

戦いとトレーニングに明け暮れていた私だったが、テレビ、ラジオ、雑誌と、多くの仕事をこなしてきた。その中でも、覇王のＣＭは、最高だった。私の上段足刀蹴りが、テレビの画面をぶっとばすシーンは、自分でもしびれるぐらい、格好良かった。

街中を歩いていても、私のファイティングポーズのポスターが、やたらと目についた。駅の前で、私のポスターが後ろに張ってあることを知らずに立っていると、多くの人々が、私とポスターの両方を指さして、「覇王！」と叫んでいったこともあった。

そんな多忙の中でも、もちろん、ゲームは、プレイしたものだ。

格闘ゲームが大流行した一年でもあった。その中でも、『ストリートファイターIIターボ』『餓狼伝説２』『サムライスピリッツ』の３つは、群を抜いていたように思う。

リングの上での戦いもそうだが、ゲームセンターでの乱入台の戦いにも、かなり火花を散らした。

相対的に小中学生が強い。今日びの小中学生は、昔に比べると、たくさんお金を持っているといえど、１回100円の戦いに関しては、異常なほど、シビアでハングリーなのだ。このときばかりは私も、初心に戻って彼らと戦わねばいけないと思った。そういうわけで、みんな、今年もヨロシク！

硬派ポエム「覇王への道」
自分の姿を鏡に映してみた
いつものままの自分が映る
変わりのない平凡な日々
そんな人生に嫌気がさした
強くなりたい
グッと拳をにぎりしめた
鏡の向こうの獣が笑う
強くなりたければ己を信じろ
新たな覇王伝説が始まる
ＢＹ　しがらき焼夫

「雪」
雪降れば
大寒小寒
アゴいさむ
ポチくん

（大意）夜、父親に頼まれてタバコを買いに行ったが、雪が降っていて、ふるえていたところに、アゴいさむもタバコを買いに来てたのを知った。まさしく起死回生。

塾長、世界４冠王となる！

▲12月19日に行われた世界戦に勝った佐竹塾長。これで４冠王だ！

林原めぐみのゲーム保健室

覇王の読者のみなさん、初めまして。声優の林原めぐみです。しかし、不思議なもんですねぇ。ゲーム超おんちの私が、ゲーム番組やったり、ゲーム雑誌に原稿なんて書いちゃったり。しかしまぁ、おんちになった訳というのがあって、出会いが悪かったんだよね。

思い起こせば、あの大ブームを巻き起こした『ドラゴンクエスト』。ド、ドラクエって何？　ドラえもんでも出てくるのかな？　とギャグにもならないことをまじめーに思っていた。そして、ついにドラクエとご対面。まず名前がうまく入れられず、勇者「めぐみ」のはずが、勇者「めめめ」……。あ、あう――！　なんじゃこりゃ！　ま、まあいいや。名前なんかどうでも。ってことでスタート。テポテポ歩いていると、スライムに出会った。「たたかう」を選んだ。ぷしゅぷしゅぷしゅ！　ホホホエホエ――。なんでーなんでー、何にもしていないのにぃ！　そして、勇者めめめは帰らぬ人に。コントローラーを投げつける私（笑）。

現在私は、失敗も多いものの、それなりに楽しく、時にはエキサイトしてゲームとつきあっています。やっぱ娯楽じゃないとね。

林原めぐみ

プロフィール……声優。アーツビジョン所属。昭和42年３月30日生まれ。『らんま１／２』、『３×３EYES』などの作品に出演している人気声優。

告知板でしょ！

創刊号の読者アンケートでの大人気に応えて、再び２ページとなった覇王塾。佐竹塾長も世界４冠王となり、世界制覇の夢も近い。このコーナーも世界制覇をめざして大きくなってゆこう！　まずは読者のハガキが、その原動力だ。佐竹雅昭塾長、林原めぐみ先生への応援ハガキを待っているぞ！

ファンクラブ情報

佐竹雅昭塾長のファンクラブに入ろう！　住所・氏名・年齢・生年月日・電話番号・性別・職業をハガキに書いて、〒169 東京都新宿区高田馬場1-28-18　和光ビル　正道会館　佐竹雅昭ファンクラブ　まで。応援のハガキなども受け付けているぞ。「覇王で見たよ」と一言そえて出してくれよ！

ラジオ情報

この覇王塾が、ラジオでも聞ける！　佐竹雅昭塾長、林原めぐみ先生の２人でやっている番組「佐竹雅昭の覇王塾」は、毎週日曜日の夜10時から、文化放送で絶賛放送中！　覇王のすばやい情報も聞けるぞ！

ハガキ大募集！

このゲームと対戦！

『餓狼２』『ストIIターボ』『バーチャ・ファイター』と次々とゲームと戦ってきた塾長。そこで、きみが戦ってほしいと思うゲームを書いて、送ってほしい！

こんな企画もやってほしい

他にも、やってほしい企画があれば、どんどん提案してくれ！たとえば、覇王塾の合宿キャンプとか、ゲーム大会とかね。

似顔絵、応援ハガキ、その他何でも大募集！

まだ企画段階だけれど、いずれは塾生として読者に会員になってもらって、いろんなイベントをやっていきたい。そのためには、みんなの応援が必要なのだ。佐竹塾長と一緒に、世界をめざすぞ！

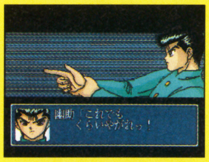
〒112-02 講談社
覇王編集部
「佐竹雅昭の覇王塾」係
まで！

MEGA DRIVE

めざせ獄門島、不敗神話を打ち立てるのは君だ！

幽遊白書 外伝

ゆうゆうはくしょ・がいでん



暗黒武術会出発2日前、幽助たちは何を見たのか。

突然襲い来る人間界崩壊の一大危機を乗り越え、魔界に送り込まれた幽助たちが遭遇する敵とは、

これまで明かされることのなかった謎の2日間、想像もしなかった妖魔たちとのアクションバトルが君を待っているぞ

技をみがけ！そして究極の敵、超[illegible](ちょうじょう)を倒すのだ！

オリジナルストーリー・衝撃のアクションバトル

メガドライブ専用ゲームソフト 1月28日発売予定

幽遊白書・外伝 価格 8,800円

Ⓒ冨樫義博/集英社・フジテレビ・スタジオぴえろⒸ1994SEGA

メガドライブ2

コンパクトになった
16-BIT
高性能マシン!!

好評発売中！
12,800円

ⒸSEGA

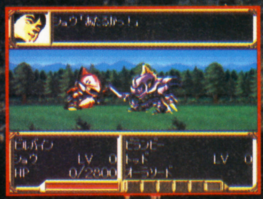
SEGA 株式会社 セガ・エンタープライゼス

第一糀谷事務所 〒144 東京都大田区東糀谷2-13-1 お客様相談センター
フリーダイヤル0120-012235 受付/月～金曜日：10時～17時(祝祭日除く)

※表示価格は、消費税抜きの標準小売価格です。

覇王(はおう)攻略特集

今月は、秒読み段階にはいった『FFⅥ』、人気のSFC版『ドラクエ』、そして『スーパーロボット大戦EX』を紹介だ。



ますます期待高まるFF Ⅵ最新データを徹底解析!!

FINAL FANTASY Ⅵ ……………………44

SFC版になった名作をパーフェクトに攻略

ドラゴンクエストⅠ・Ⅱ ……………………48

パワーアップした人気シリーズ第4弾登場！

スーパーロボット大戦EX ……………………51

最新㊙情報大研究!!

FINAL FANTASY VI
ファイナルファンタジーVI

SFC ■スクウェア ■定価1万1400円〔税別〕 ■4月2日発売 ■RPG ■24Mビット

発売まで後、2ヵ月の『FFVI』。待ちきれない『FF』ファンのために最新の情報を紹介しよう。

新たに明らかになった2人のメインキャラを徹底紹介!!

『FFVI』では、10人以上のメインキャラクター（パーティーに加わる主人公級のキャラクター）が登場してくる。前回の3人のメインキャラたちに引き続き、新たに明らかになった2人のメインキャラクターを紹介するぞ。

今回、登場する2人の若者、実は双子の兄弟である。外見だけでは絶対、兄弟には見えない。一人は、色白の肌とスラリとした身体を持つ学者風の青年（こちらが兄貴）。そして、もう一人は小麦色に焼けた肌と、ガッチリとした筋肉質の肉体を持つ大男（弟）である。世の中、不思議だ。そしてなんと、この兄弟はフィガロという国の王族という設定なのだ。

EDGAR FIGARO エドガー・フィガロ

「フィガロ王国の生みだした機械の力、見て驚くなよ！」

プロフィール

砂漠の文明国フィガロの若き国王。明るい自信家でレディーファーストを重んじる恋多き男。趣味は機械いじりだ。

特技は「機械」だ。

趣味の延長が、そのまま戦闘中の特技コマンドになった。いろんな兵器を使って、攻撃するぞ。

◀強烈なフラッシュライトで目くらましだ。

MASH FIGARO マッシュ・フィガロ

「王宮なんて性に合わないよ。俺には修行三昧がピッタリさ」

プロフィール

エドガーの双子の弟。おおらかで心優しく、正義感が強い熱血漢。屈強のモンク僧。自分の技を磨くことを第一とする。性格は兄と正反対で、奥手の純朴である。

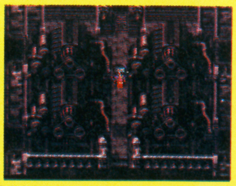
特技は「必殺技」だ。

マッシュの特技の「必殺技」を実行するには戦闘中に、特定のコマンドを入力するのだ。

◀敵を白い閃光が貫く。気孔弾か。

フィガロ王国って、どんな国？

砂漠を国土に持つ王国。若き王エドガーの統治する文明国で、機械の技術力が発達している。



▶巨大な機械が立ち並ぶ。動力音が聞こえてきそう。

▲フィガロ城には、何か秘密がありそうだ。

©スクウェア イラスト／天野 喜孝

謎の美少女ティナに迫る!!

ストーリーのカギを握る、謎の美少女、それがティナだ。1000年前に起きた「魔大戦」で失われた「魔法」の力を使うことができる唯一のキャラクターだ。そして、ストーリー上で幻獣とも、何か関わりがあるらしい。なぜ、ティナという少女には、これらの失われた力が備わっているのだろう？

そして、ガストラ帝国とティナの関係は？　序盤のストーリーには彼女が帝国の兵士たちと、どこかの炭鉱に出かける場面がある。また、ティナが帝国皇帝ガストラと同じ舞台上にいる場面も……。この少女はいったい、何者なのか？　今回はこれらの謎に少しでも迫ってみようと思う。

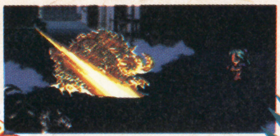
TINA BRANFORD

ティナ・ブランフォード

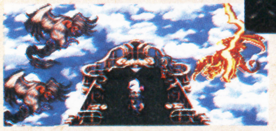
動物を愛する心優しい少女。だが体内に絶大なる魔力を秘めており、失われた「魔法」を使うことができる。そのせいで欲深き人々に「力」を利用される人生を送ってきたため、人間不信に陥っている。帝国の重大な秘密を握っているらしい。

A なぜ失われた「魔法」が使える？

ティナは、序盤から「魔法」を使うことができる。詳しいことは不明だが、彼女の出生と何か関係があることは確かだ。



▶ファイラ
炎系の「魔法」だ。巨大な火炎が敵を焼きつくす。

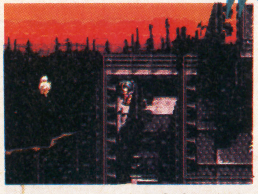


◀サンダガ
電撃系だ。雷光を呼んで敵に落とす。

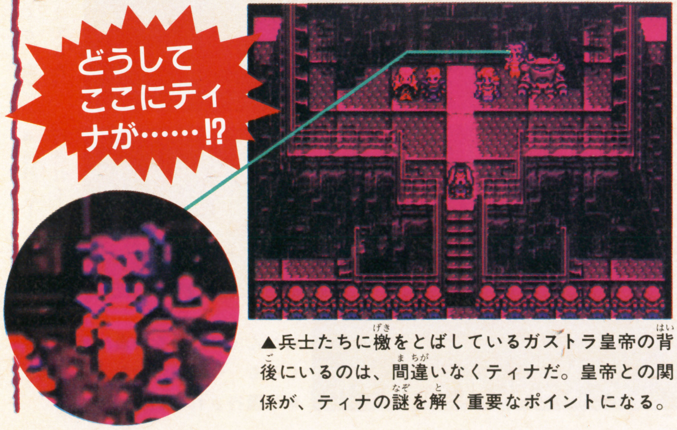
C ティナと帝国の関係は？

敵であるガストラ帝国とティナが、行動を共にしている場面をよく見かけるのは、なぜだ？　後に帝国軍に狙われることと何か関係があるのだろうか？

▶魔導アーマーに乗ったティナと帝国軍兵士がいる。



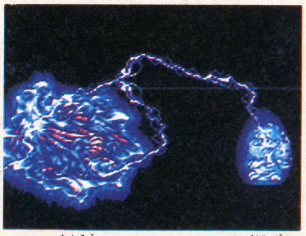
▲なぜ、ガストラ皇帝の住む城にティナがいるのだ!?



▲兵士たちに檄をとばしているガストラ皇帝の背後にいるのは、間違いなくティナだ。皇帝との関係が、ティナの謎を解く重要なポイントになる。

B 幻獣との関わりとは？

ティナと幻獣はどのように、関わっていくのだろうか。右の画面が、何かを物語っているといえよう。また前作の『V』に比べ、『VI』では登場してくる幻獣は、それぞれストーリーに深く関わっていくらしいのだ。



▲炭鉱の中で、ティナと氷漬けの幻獣が共鳴している!?

D ティナの謎の血液型に迫る!?

ティナは血液型も不明なのだ。ほかのキャラには設定があるのに。なぜ？　血液型が隠されている理由は、出生の秘密に関わるからだ。では、「魔法」と「幻獣」を自由に操るこの少女の親は誰？　思い浮かぶ人物はガストラ皇帝？　または直接「魔大戦」に、関わった一族の末裔か？

「私に宿る魔導のパワーが役に立つなら……」

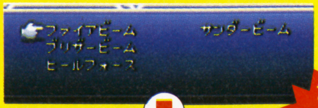
帝国の新兵器、魔導アーマーをさぐる!!

ガストラ帝国の最新兵器である魔導アーマーは、魔導と機械の融合兵器だ。この機械を使えば、誰でも簡単に魔法と同じような力が使えるようになる。基本的な兵器も複数装備しているため、多様な局面にもある程度は対応できてしまう。また、搭乗するパイロットによって、攻撃力がアップするという不思議な機械なのだ。汎用性も高く、帝国城下や前線基地といった重要なポイントに配備されている。

今回は、魔導アーマーの主要な武器を6タイプ紹介していくぞ。どれもこれも、みんな強力な破壊力を秘めていそうだ。敵に回すと怖い存在だ。

パイロットによって性能が変わる!?

魔導アーマーは「魔導」の力を最大限に利用した機械だ。それゆえ、パイロットの潜在する魔力の大きさにより攻撃力も変わる。

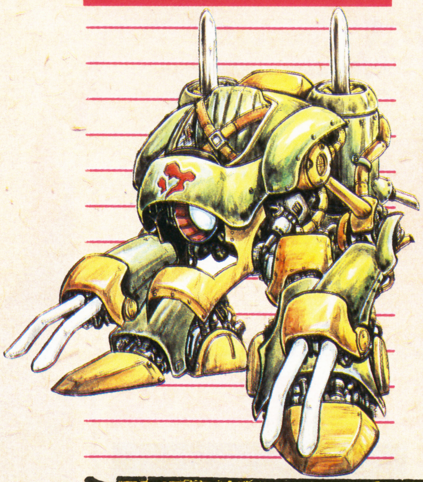


一般兵

こんなに違う!!

ティナ

▼ 魔導アーマー

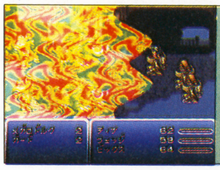


これが魔導アーマーの武器だ!!

▼ 魔導ミサイル

◀複数のミサイルが一斉に発射される。

▼ バイオブラスター



◀細菌兵器か？敵全体にダメージを与える。

▼ ファイヤービーム

◀火炎系の大型エネルギービームだ。

▼ ブリザービーム

◀冷気系の大型エネルギービームだ。

▼ サンダービーム

◀電撃系の大型エネルギービームだ。

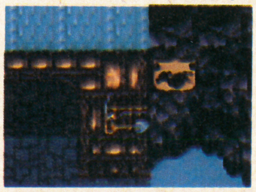
▼ ヒールフォース

◀回復系の魔導エネルギーを放出する。

ついにチョコボ屋が登場!!

チョコボは、フィールドマップを高速で移動できる乗り物（怪鳥）だ。今までは、チョコボに乗るため「チョコボの森」という場所を探す必要があった。しかし、今回はチョコボをレンタルできるチョコボ屋が登場したので、いつでも手軽に、利用できるようになったのだ。

このカンバンが目印！



◀おおっ！ ここがチョコボ屋だ。

▲なかに入ると……、チョコボだ！店の主人に断って借りよう。

チョコボ走る！

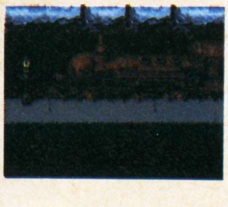
▲なんとっ！ 『FFⅥ』では、チョコボで移動するときも、３Ｄの視点が楽しめるぞ。

気になる「魔導列車」の存在

前号でもチラッと紹介した謎の汽車、「魔導列車」の続報だ。新たに入手した、画面写真を紹介していくぞ。どうやら「魔導列車」は正規の列車とは違う系列で運行されているらしいのだ。

◀樹木が生い茂る幻想的な場所だ。

◀歩いて行くと、奥の方に何か見えてきた。



◀時計だ！ 定期運行されているのか？

◀なんでこんな森の奥に駅が！しかも、今は戦時中なので、列車は運行されていないはず!!

大迫力！ パワーアップした召喚魔法を大公開!!

初めて、召喚魔法が登場したのは『ＦＦⅢ』のときだ。そしてシリーズを重ねるごとに魔法の種類が増え、それを演出する方法やグラフィックがパワーアップされ、そのたびにユーザーたちは驚かされてきた。『ＦＦⅥ』でも、と一ぜんパワーアップされている。スーパーファミコンの機能と24メガビットという容量だからできる大迫力の演出が実現されている。ここでは『Ⅵ』でパワーアップされた召喚魔法と新たに追加された３タイプの魔法を紹介する。

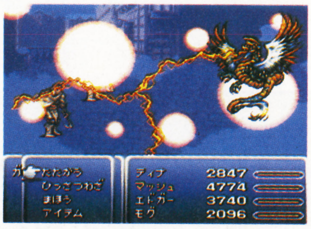
◆新登場した３種類の召喚魔法を紹介!!◆

『ＦＦⅥ』で新たに登場した、３種類の召喚魔法の細かい効果は、まだ不明だ。しかし、いずれの魔法も強力な威力を秘めていそうなのが、画面写真からもうかがえる。

▼ユニコーン

▲戦闘補助系の魔法だ。細かい効果については不明。

▼ヴァリガルマンダ



▲攻撃系の魔法だ。電撃攻撃か？ 敵キャラ全体に効きそうだな。

▼セラフィム

▲回復系の魔法。全キャラのＨＰを完全回復という予想はどうか？

▶バハムート

▶最強の攻撃力を誇る召喚魔法。メガフレイムは今回も健在だぞ。

▶イフリート

▶炎の幻獣、イフリートで敵を焼き焦がせ！

▶シヴァ

▶吹雪を呼んで敵を攻撃する。

◀ラムウ

◀強烈な電撃が、敵に襲いかかる！

◀フェニックス

◀戦闘不能になった味方を完全回復するぞ。

オーディンを連続写真で見る!

『Ⅵ』のオーディンの演出はこうなる！ 連続５カットで徹底研究だ!!

▲画面の奥に、伝説の戦士が颯爽と登場!!

▲おおっと！ 敵キャラに飛びついた!!

▲オーディンが、眼前に迫ってくるぞ！

◀敵を斬りつけた余韻で走り抜けるオーディン。カッコイイ!!

▶敵は真っ二つに！「斬鉄剣」の切れ味は最高だ。

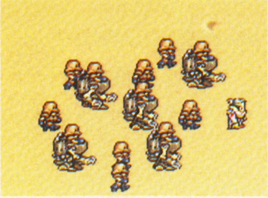
開発者から君へ

３月下旬発売の『ＦＦⅥ』、超美麗なグラフィックをもう見てくれたかな？ 美しいでしょう！ しかし、『ＦＦ』は画面の美しさだけではないのだ。例えば、壮大なシナリオ、個性豊かなキャラクターたちを見てほしい。動物を愛する心優しき少女「ティナ」。彼女は、魔導の力を身体の内に秘めているため、人々に利用される人生を歩んできた。彼女が、握る重大な秘密とは？ どうです？ キャラが背負っている人生を感じられるでしょう。まるで映画を観るように、いや、それすらも超えたエンターテイメント、それが『ＦＦⅥ』なのです！ 期待していてください!!

（スクウェア／惣水）

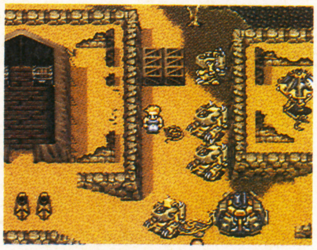
新画面写真入手！ 徹底予測!!

新しく入手した、『ＦＦⅥ』の画面写真を紹介するぞ。今回のものは、ガストラ帝国がメイン。どの画面でも魔導アーマーが活躍している。帝国を支えているのは魔導アーマーなのだ。



◀帝国軍が、砂漠を進軍しているぞ。

◀魔導アーマーとの戦闘は脅威になる!?



▲帝国軍の前線基地か？ 魔導アーマーが４機も待機している。

DRAGON QUEST I・II

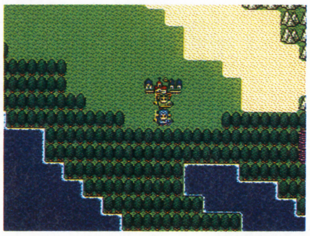
ドラゴンクエストI・II

そろそろ発売から1カ月経つ『ドラクエI・II』だけど、君は「オーソドックスにIからプレイ派」？　「やっぱりIIからスタート派」、それとも「浮気なI・II同時進行派」？
前号に引き続き、今回も『I・II』それぞれ攻略する。君がどのタイプだろうか、まとめてめんどうみちゃうぞ!!

SFC　■エニックス　■発売中　■9600円〔税別〕
■RPG　■バッテリーバックアップ

ドラゴンクエストII
攻略ガイド　ローラの門から竜王の城まで

王子が仲間に加わった!!　次は王女だっ!!

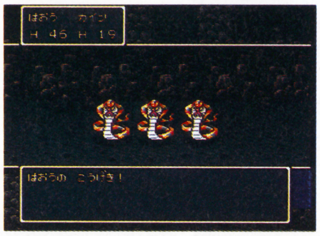


▲旅は道連れ、世は情け。次は王女だ!!

サマルトリア城、勇者の泉など各地をさまよってやっと出会えたサマルトリアの王子。

この王子は、戦士と魔法使いの中間に位置するオールマイティなキャラクター。HP(ヒットポイント)はあまり高くなくけっこう死にやすいので、防具の装備は入念にしてあげよう。

重要アイテムが眠る洞くつ　湖の洞くつ



▲キングコブラは毒を持っているぞ。

湖の洞くつはサマルトリアの城をずっと西に行ったところにある。洞くつ内には毒の攻撃をしてくる敵が多いので、毒消し草は必需品(ひつじゅひん)だ。できればサマルトリアの王子がキアリーを覚えてから来たほうがベター。キアリーはレベル6で覚えられる。

勇者ロトと王女ローラのゆかりの地　ローラの門

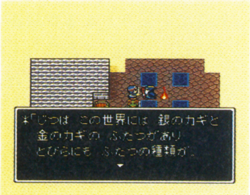
かつて勇者ロトがローラ王女を連れて訪れたという、海底トンネルの入り口。海底を通ってムーンブルク地方に行けるが、もしまだ銀のカギを持ってないなら通り抜けるのはちょっと待とう。

◀「はい」と「いいえ」、どちらの話も聞こう。

海底トンネルだ!!

◀ここに来るのは銀のカギを手に入れてからね。

重要アイテムのヒントを聞け!!　ローレシアの南のほこら



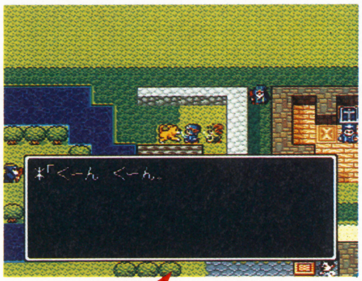
▶このじいさんが銀のカギのありかを教えてくれるぞ。

ローレシアの城を南下した先の岬の突端(とったん)にあるほこらには、ローラの門にいたじいさんの兄弟が住んでいる。このじいさんの口から、銀のカギについての重要な情報を聞けるぞ。

人と人が出会う町　ムーンペタの町

銀のカギを手に入れ、今まで行った先々のカギのかかった扉をすべてチェックしたら、いよいよローラの門をくぐってこの町へ。

ここでは、ムーンブルクへの行きかた、空を飛べるマントのうわさなどが聞ける。ここを拠点(きょてん)に行けるところはたくさんあるが、当面の目標はムーンブルクの王女を捜すこと。身じたくを整えた後、ムーンブルクの城に手がかりを探しに行ってみよう。



◀町の片隅に妙に人なつこい犬がいる。話しかけると後ろにくっついてきてしまう。なんなんだ!?

めざせ！ゴールドカード　福引きにチャレンジ!!

▶道具屋で買い物をするとたまに福引き券がもらえるが、この町には念願の福引き所がある。1等のゴールドカード、2等の祈りの指輪は価値が高いので、時間をかけてでも挑戦する意味がアリだ。目押しすればかなりの確率で当たるぞ。

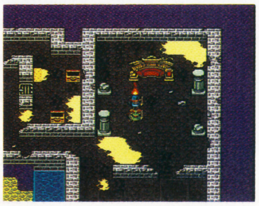
ハーゴンの毒牙(どくが)に落ちた城

ムーンブルクの城

オープニングでハーゴンの手下たちに襲われたムーンブルグの城。

ここにいるすべてのたましいの話を聞けば、王女が今どこでどうしているか、そしてキミは何をすべきかがわかる。地下室に生存者が1人いるぞ!!

▲落城する前のムーンブルク城。



▶城内をうろつくたましいに話しかけてみよう。

◀ダンジョンのように敵が現れるぞ。

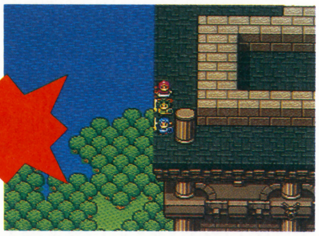
王女が仲間になったなら……

風の塔

どこかでラーの鏡を手に入れ王女を仲間にすることができたら、次の目標は風の塔だ。ただし早計は禁物。風の塔への道のりは長い。王女のレベルを十分に上げ、バギの呪文(じゅもん)を覚えてからムーンペタを出発しよう。

1階の階段を見落とすな!!

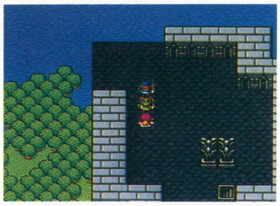
すごいぞ!! グラフィック



▶文句なしのグラフィックと風のマントがキミを待つ。他に最上階にも貴重品が……。

双子(ふたご)の塔が意味するものは……

ドラゴンの角



▶ヒント「向きが大切」。

風のマントを入手できたら、ムーンブルクの西のほこらを抜けてドラゴンの角をめざせ。

塔の最上階まで登ったら思い切って飛び降りてみよう。風のマントは装備しないと意味がないぞ。

航海の始まり

ルプガナの町

ムーンペタからだから、かなりの長旅になったはず。まずセーブして宿屋で旅の垢(あか)を落とそう。この町での最大のイベントは船の入手だけど、その前に一悶着(ひともんちゃく)あるからね。

パフパフ娘だ!!

▲もはや名物となってしまったパフパフ娘、ここに健在だ!!

◀町に入ったらすぐ、だよ。

◀扉を発見!! 外に出る前に立ち寄っていこう。

勇者ロトのふるさと

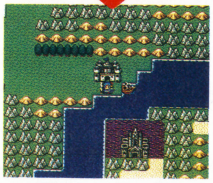
ラダトームの城

ルプガナのすぐ東の陸地がアレフガルド。ラダトームの場所は『Ⅰ』と同じだ。お城と町がくっついちゃったりしてるけど、中もほぼ同じままなんだ。

◀ルプガナの町にいた商人が言ってた財宝のありかがわかるぞ。

秘技・船召喚の術

◀置き忘れた船を呼び出せる。まずセーブして…。

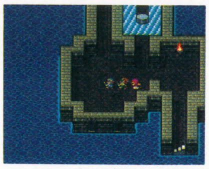


◀ルーラを唱えてみればほれこのとおり。

あの人は今……

竜王の城

ラダトームもそのままなら竜王の城もそのまま。おまけに『Ⅰ』でここにあったあの武器もまだあるらしいぞ!! 最深部の竜王の玉座には何者かが座っているのだ。



◀ここが竜王の城の最深部。はたして、この先に待つものは!? 期待して進め!!

今月の戒めの言葉

「おろか者よ 立ち去れい!!」 聖なるほこらにて

必ずチェックしておきたい モンスター・パーティ別攻略法

ローラの門から竜王の城までに出現する、ひとくせあるモンスターのワンポイント攻略法だ!!

ぐんたいアリ

ほっとくとガンガン仲間を呼ぶ。立体視も可能（笑）。

タホドラキーとマンドリル

タホドラキーのルカナンは時に脅威だ。先に倒そう。

かぶとムカデ

守備力が異様に高い。ギラ・バギなど、魔法で倒せ。

リビングデッドとホイミスライム

まずホイミスライムを倒さないと、戦闘が長引き不利。

どろにんぎょう

不思議な踊りがMPを奪う。早期撃退が最重要課題。

ポイズンキッス

恐ろしく毒性が強い。早めに倒す以外に毒の回避法はない。

ドラゴンフライ

3匹以上での火の息攻撃は強烈。レベルが低いとかなわない。

メタルスライム

経験値がおいしいので、会心(かいしん)の一撃期待でも戦うべき。

今月の戒めの言葉

「死んでしまうとはなにごとだ!!」ラダトームの城にて

ドラゴンクエストI

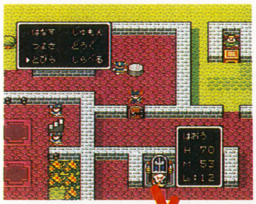
攻略ガイド ガライの墓からメルキドの町まで

魔法のカギを手に入れたキミの次なる目標は……!!

リムルダールの町で魔法のカギを無事買うことができたなら、今までに訪れた町や城のカギのかかった扉を開けて回ろう。新しい情報によって新たな局面を迎えるはずだ。

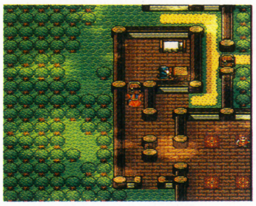
この後は、魔の島に渡るための重要なアイテムを入手するため、大陸を走り回ることになるぞ。

ラダトームの城



▲ラダトームの城の右半分にもこれで行けるように。

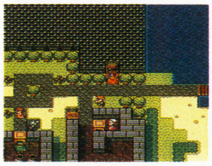
▲さて、このお店ではいったい何が買えるのか!?



▲マイラの村では重要アイテムに関する情報が。

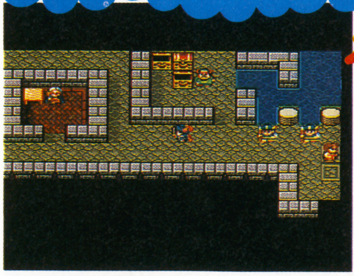
吟遊詩人ガライの眠る墓 ガライの墓

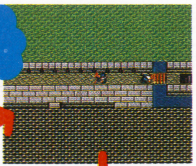
ガライの村にはカギがかかっていて入れない大きな建物があった。この建物の中を通ってガライの墓に行けるぞ。つまり、建物のもう一つの出入り口が隠されている。

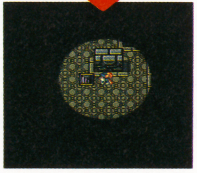


▲これが問題の建物の扉。ガライの墓はかなり大きなダンジョンなので、薬草を忘れずに。

どこかに出口があるはず!!







▲出口のヒントは、ラダトームの城でバリアの向こうにいた人が教えてくれる。ガライの墓では、いったん地下4階まで降りないと目的のアイテムが手に入らないぞ。

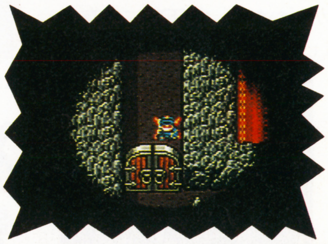
伝説のアイテムを守る賢者 雨のほこら

▲賢者はキミを勇者と認めてくれて、後ろにある宝箱を開けさせてくれるんだ。

ガライの墓で銀のたて琴を手に入れたら、マイラの村の西の方向、岬の突端(とったん)にある雨のほこらに行ってみよう。賢者が銀のたて琴をあるアイテムに交換してくれる。

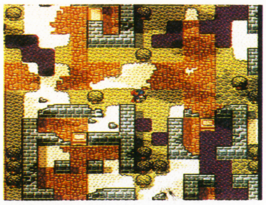
洞くつの奥に隠されし者 沼地の洞くつ

レベルが13～14位になったら、再び沼地の洞くつ行ってみよう。洞くつ内にカギのかかった扉があって先に進めなかった場所があったはず。扉の先には驚くべきものが待っている!!



▲何が待っているかは秘密だけど、用心に越したことはないよ。

ゴーストタウンには敵がうようよ!! ドムドーラの町



▲なんでも、伝説のアイテムが隠されているとか……。

メルキドに向かう途中にある廃虚の町。超強力なモンスターがうようよいる。ここですべきことはメルキドで明らかになるので、メルキドに行く前は入っても意味がないぞ。

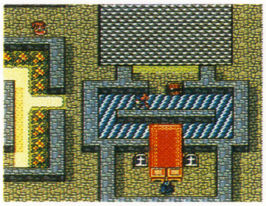
城塞都市 メルキドの町

入り口を門番が守っていて、簡単には中に入れない。門番を倒すヒントは、マイラの村で聞けるぞ。

町の中では伝説のロトの鎧(よろい)、ロトの印に関する有力な情報がもらえる。

▲町に入る前に必ず体力の回復をしておこう。

▲この町はお店が多い。最強の盾もここで売られている。



▲バリアの先にはロトの印の情報が待っている。

魔の島へのキップ 聖なるほこら

アレフガルド三賢者の1人が住むほこら。

伝説の3つのアイテムを持ってここに来ると、魔の島へのキップとなるアイテムと交換してくれるのだ。ここまでくれば竜王の城はもう近いぞ!!

アイテムがそろわずに来ると…!!

▲一喝されたうえ、強制的に外に出されてしまうぞ。3人の賢者の中で一番ガンコ!!

スーパーロボット大戦EX

ガンダム、マジンガーチーム、ゲッターロボとヒーローロボットたちが一致団結、悪の軍団と戦う人気シミュレーションシリーズ。早くも第4弾！

SFC ■バンプレスト ■3月発売予定 ■シミュレーション
■12Mビット＋バッテリーバックアップ

STAFF

監督・脚本・演出	阪田雅彦
プログラム	庄　真宏
グラフィック	中出秀二郎（ロボット）
	阿部　徹（ロボット）
	糸州文恵（マップ）
	坂木和史（人物）

開発者から君へ

シリーズ最新作のこのゲームは、いままでとまったく違う世界観を持つ外伝になりますが、ファンのみなさまの期待は裏切らない作品にします！
（バンプレスト／じっぱひとからげ）

あの熱い戦いの日々が再び戻ってくるのだ！

'93年秋をアツーい季節に変えた『第三次スーパーロボット大戦』。その外伝的続編『スーパーロボット大戦ＥＸ』がなんと春には出てしまう！　うれしいね。今回は2人の主人公がそれぞれ戦乱の異世界で冒険を繰り広げるマルチストーリーになっているのだ！

▲前作『第三次〜』は、まさにスーパーヒーローたちの夢の大競演だったのだ。

マルチストーリー！

マサキ・アンドー

◀マサキは『第二次〜』からの助っ人。オリジナルキャラだ。

&

リューネ・ゾルダーク

◀リューネは『第二次〜』の敵組織DCの総帥の一人娘なのだ。

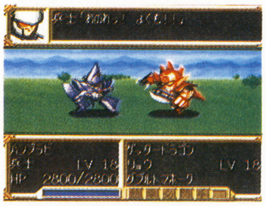
システムもパワーアップなのだぁ！

武器の改造！

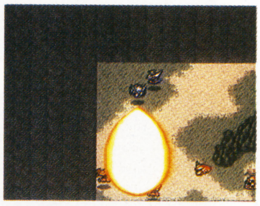
▲今回から武器の威力を上げることができるようになったぞ。これで強いヒーローを作りだせ！

メカのパワーアップ

▼前作同様、装甲、HPなどのパワーアップもOK。今回は段階的に調節ができる。



◀攻撃時の武器によって絵が変わるようになった。



◀マップ攻撃もパワーアップして種類が増えたのだ。

トレーニングありだ！

『ＥＸ』には、マサキとミオの2人がわかりやすく基本戦略を説明してくれるトレーニングモードがついている。はじめてプレイする人も、これを見れば、すぐにゲームを楽しむことができるぞ。

①射程距離について

はじめのレッスンは武器の射程に関するものだ。サイバスターの遠距離兵器を使って、具体的に敵を攻撃しながら説明してくれる。メインの講義以外にも役立つことを教えてくれるので、よく聞こう。

②マップ兵器とは？

第2項ではマップ上の敵に一気にダメージを与えることのできるマップ兵器について。便利だが味方にダメージを与えるものもある。

③地形効果とは？

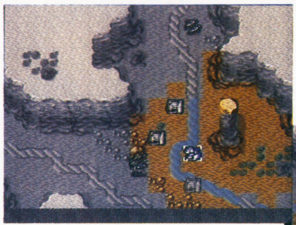
地形効果に関する説明をしてくれるが、ポイントは街の上が体力回復エリアであるという点。この項でトレーニングモードは終了だ。

©葦プロ ©ダイナミック企画 ©創通エージェンシー・サンライズ ©BANPRESTO 1994

一足先に戦闘レクチャーをしておこう！

レクチャー1 地形にあったユニットを

▲陸海空適応型へと自由に可変できるゲッターロボGは便利このうえないのだが、1機しかないので、使い所が肝心。



▲山や川の多いところでは地上移動型（ようするに飛べないユニット）は移動力が低く、不利な戦いになりやすい。

▼飛行型ユニットを使えばこのとおり。高速で移動して敵を翻弄できる。敵の飛行型ユニットを先に破壊するといい。

戦闘マップには、山岳地帯など、さまざまな地形が存在する。特に水中では戦闘が不利になる。地形にあったユニットを使用して戦闘を有利に持ち込もう。例えば水中の戦闘ではモビル・スーツよりも攻撃力の強いスーパーロボ（マジンガーなど）を戦わせたり、相手がビーム兵器を使う場合は水中に引き込む、なんていうのも手だ。

レクチャー2 敵・味方の増援に注意

▲援軍が登場した。たいていの場合強いユニットなので、その後の戦いはグッと楽になる。頼りきってしまおう。

▼敵でパイロットに名前のあるユニットは強敵である。援軍がきたら、名前つきパイロットに攻撃を集中させよう。

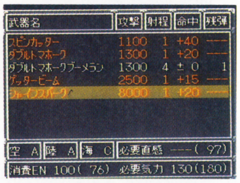
▲戦闘地域に近い地点に味方が出現した場合、マップ兵器に巻き込まれてしまう場合があるので、注意しよう。

ほとんどのマップで、敵、味方の援軍イベントが起きる。味方の増援は大歓迎だが、敵の援軍は非常に困るのだ。

敵出現に備えて、なるべく戦力をバラバラにしないのがポイントだ。また、マップのど真ん中に突然現れるということはあんまりないので、マップ中央で敵を引きつけながら戦うといいだろう。

レクチャー3 精神コマンドを使え！

◀パイロットが複数のマシーンは人数分のコマンドが使える。

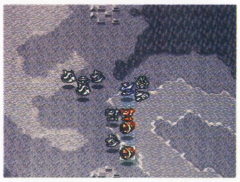


◀強力な武器は気力が必要なことが多い。気合コマンドを使え。

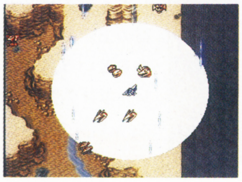
名前	効果
加速	1回だけ移動力がプラス5。一気に攻め込むときに便利。
幸運	次の戦闘終了時の入金、経験値が倍になる。とどめをさす時に使え。
必中	1ターンの間命中率100%。敵のど真ん中にほうり込むユニットに。
熱血	つぎの攻撃がクリティカルヒットになる。負けられない戦闘に使え。
根性	自分のHPの1／3を回復。あまり使いたくないコマンドである。
信頼	指定ユニットのHP1／3を回復。援護キャラに使わせよう。
ド根性	自分のHP完全回復。タイミングよく使いたいコマンドだ。
手加減	敵を破壊しないように手加減した攻撃をする。説得したい相手に。
愛	全ユニットのHP完全回復。これもタイミングよく使いたい。
覚醒	1ターンだけ2回行動できるようになる。対ボス戦に便利だ。
気合	気力（命中率、威力などに影響）を15上げる。欠かせないコマンド。
威圧	自分よりレベルの低いユニット1機を動けなくする。わりと便利。
閃き	次の敵の攻撃を100%回避。ボス戦など、強敵相手に非常に有効。
友情	全ユニットのHP1／2回復。ピンチでなければ使いたくない。

いろんな奇跡を起こす精神コマンドが勝負の行方を握るのだ。とくにエネルギー、弾薬の「補給」コマンドやクリティカルヒット（致命打）を必ず出す「熱血」などが便利だが、精神ポイントを多く使用するので注意が必要。逆に「加速」（移動力プラス5）や「幸運」（お金と経験値が倍はいる）などポイントを多く使わないコマンドを使いこなすといいだろう。

レクチャー4 兵器を使いわけろ！



◀マップ兵器は範囲がいろいろだ。これは一直線に延びる。



◀エネルギーを食い過ぎるのもマップ兵器の特徴だ。

名前	効果
サイフラッシュ	サイバスターのマップ兵器。かなりの威力があり、味方には影響しないので便利。
ハイメガキャノン	ZZガンダムのマップ兵器。上下左右へ狙い撃てる。威力は強いが味方にも当たる。
サイコブラスター	ヴァルシオーネのマップ兵器。味方に影響しないし、範囲も広いが威力は今ひとつ。
メギドフレイム	グランヴェールのマップ兵器。一直線上に並んだユニットすべてにダメージを与える。
ゴーフラッシャー	ゴーショーグンの必殺武器。近接していても離れても使用できるが、近接していると威力は抜群だ。
シャインスパーク	ゲッタードラゴンの必殺兵器。威力は抜群だが、近接していないと使用できない。
フィンファンネル	νガンダムのメイン兵器。威力はそこそこだが、射程が長いので反撃を受けにくい。
対空ミサイル	ブローウェルの兵器。近距離戦には使えないが、射程が長いので反撃を受けにくい。

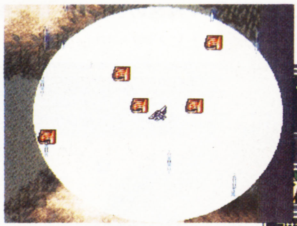
このゲームの武器にはいろんなタイプがある。大きく分けると長距離兵器、近距離兵器、マップ兵器というようになる。長距離兵器は近すぎる敵には攻撃できないし威力はそこそこ。近距離兵器は威力が強いものが多いが遠くの敵にはだめ。マップ兵器は攻撃範囲が広いが威力がいまいちだ。長距離兵器をパワーアップしていくのが一番いいパターンだ。

ストーリー&マップ攻略

マサキの章

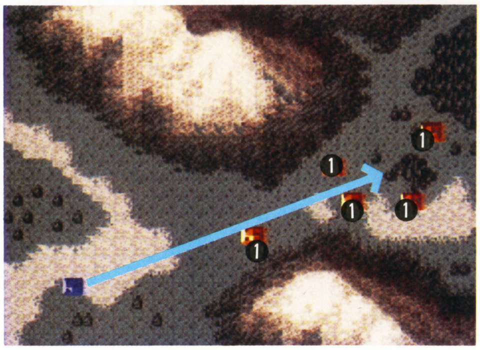
『第二次スーパーロボット大戦』の時から正義のために戦ってくれたマサキ。彼は第２の故郷、地底世界「ラ・ギアス」に戻ったが、そこでも新たな戦いが待ち受けていた。

第一話 ラングラン動乱



▲戦闘は、この位置でサイ・フラッシュを焚けば楽勝だ。

▼仲間にするか金を取るか慎重に選びたいところだ。



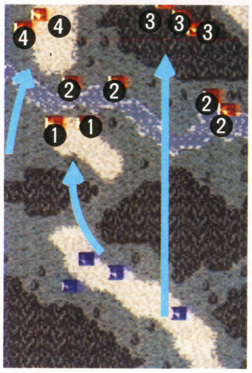
第１話は本当に練習用のステージで、よほどのことがない限り、負けることはないはずだ。しかし、山賊の首領が仲間になるか、お金が手にはいるのかストーリー分岐がある。

第１話 ラングラン動乱 出現敵ユニット					
対応	名前	反応	装甲	HP	移動力
サ	❶ルジャノール改	130	200	2000	6

第二話 召換

◀ジェリド・メサは腕利きパイロットだ。

◀右には黒い三連星も控えている。



◀突然現れる戦国魔神ゴーショーグンは無敵の強さ。

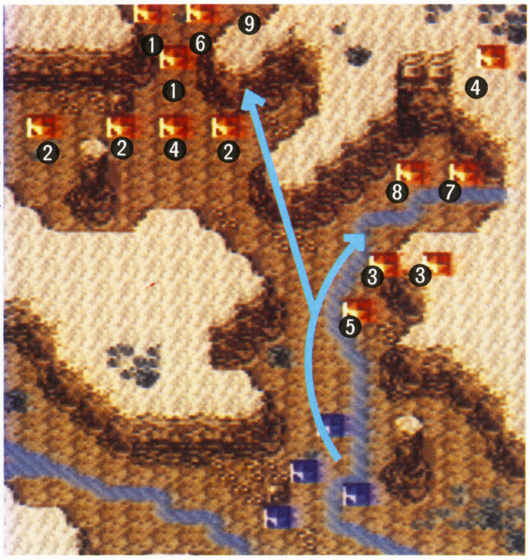
第２話では、いきなり敵が大挙して現れるが、たいしたモビルスーツは出ないので、やっぱり楽勝。３ターンめで援軍のグッド・サンダーチームが現れるのも助かる。

第２話 召換 出現敵ユニット					
対応	名前	反応	装甲	HP	移動力
ブ	❶グラフ・ドローン	150	200	2000	6
ブ	❷ザク	120	200	2100	6
サ	❸ドム	130	250	2400	7
ゴ	❹マラサイ	180	310	2800	8

第三話 イモータルの迎撃

さて、戦いはここからが本番だ。狭い渓谷で多数の敵ユニットが登場する、この第３話は、かなり苦戦することも必至だ。とくに前作以上に戦闘力アップしたメカザウルスと機械獣に注意、ヘタすると全滅しかねないのだ。

ポイントは３ターンめで登場するマジンガーＺと４ターンめで登場するミオちゃんのディアブロだ。両方とも戦闘力が高いので、マジンガーで切り込み、ディアブロで援護射撃。なんてえのが理想的。



◀中央に通っている川は、移動にはネックだが、防御には有利だ。右上に援軍がくるので、少し前進しておいて挟み撃ちにしよう。

▲第２話で拾った地上人ミオは、異常に元気のいい女の子だ。

▼マジンガーＺ登場。前作以上に無敵の強さを見せてくれるぞ。

◀この地点でサイ・フラッシュを焚いて、離脱せよ。

▲魔装機ディアブロ登場。遠距離兵器が強力な支援型ユニットなのだ。

第３話 イモータルの迎撃 出現敵ユニット					
対応	名前	反応	装甲	HP	移動力
ル	❶ルジャノール改	130	200	2000	6
ル	❷グラフ・ドローン	150	200	2000	6
ブ	❸バド	130	200	2200	7
マ	❹ガラダＫ７	130	300	3000	6
マ	❺ダブラスＭ２	130	300	3200	6
サ	❻レンファ	180	240	3000	7
マ	❼サキ	140	200	2900	6
マ	❽ズー	130	250	4000	6
サ	❾バフォーム	205	400	4200	9

※登場ユニット表の見方・対応の部分は、それぞれの敵ユニットに、どのユニットを戦わせるのが理想的か、というのを示したものです（凡例を参照のこと）

対応メカ凡例・Ｚ＝Ｚガンダム ν＝νガンダム メ＝メタス ゲ＝ゲッターロボＧ ジ＝ジャオーム グ＝グランヴェール ヴ＝ヴァルシオーネ ル＝ルジャノール
サ＝サイバスター マ＝マジンガーＺ ダ＝ダイアナンＡ ブ＝ブローウェル ゴ＝ゴーショーグン

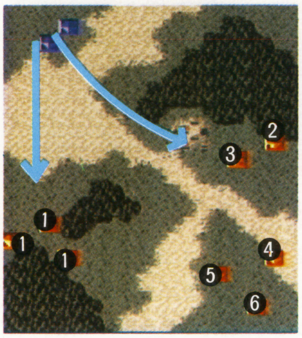
リューネの章

狂気の天才科学者ビアン・ゾルダークの一人娘リューネは『第三次～』でヒーローたちとともに異星人と戦い、終戦後、木星に旅立つべく月のグラナダ基地で準備をしていた。

第1話 地底世界

◀ヤンロンは強いので積極的（せっきょくてき）に行け。

◀敵のMS（モビルスーツ）もパワーアップしている。

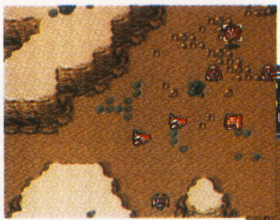


リューネの章は、第1話から歯ごたえのあるモビル・スーツが出てくるが、最初の仲間ヤンロンが駆（か）る魔装機神（まそうきしん）（この世界に4体しかない）グランヴェールがメチャ強いので安心だ。一気（いっき）に突っ込んでいってかたづけよう。ハイパービームキャノンがお薦（すす）め。

第1話 地底世界 出現敵ユニット

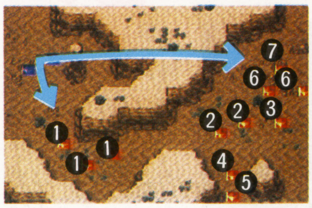
対応	名前	反応	装甲	HP	移動力
ヴ	❶グラフ・ドローン	150	200	2000	6
ヴ	❷ドム	130	250	2400	7
ヴ	❸マラサイ	180	310	2800	8
グ	❹ズサ	190	330	3000	7
グ	❺ハンブラビ	200	320	2800	8
グ	❻ドライセン	200	350	3500	8

第2話 再会



▲新手の敵も多い。待ちぶせて各個撃破していこう。

▼無敵のゲッターは前作以上にパワーアップしている。



なかなか、あなどれない第2話は、ちょっと油断するとユニットが破壊（はかい）されてしまうので注意したい。地形も悪く、敵ユニットも強くて多い。途中でゲッターが助けに来るが、無茶（むちゃ）はくれぐれも避けたほうがいい。

第2話 再会 出現敵ユニット

対応	名前	反応	装甲	HP	移動力
ヴ	❶グラフ・ドローン	150	200	2000	6
ヴ	❷マラサイ	180	310	2800	8
ヴ	❸ルジャノール改	130	200	2000	6
グ	❹ガラダK7	130	300	3000	6
グ	❺ダブラスM2	130	300	3200	6
ヴ	❻ナグロッド	180	350	3200	6
ゲ	❼ドルドーラ	210	390	4200	9

第3話 ダング市の攻防

▼オーラ・バトラー、レプラカーンを操（あやつ）るジェリル・クチビ。かなり手強（てごわ）い相手なので、遠距離（えんきょり）攻撃や、マップ兵器を利用して（レクチャーを参照）、手堅（てがた）く倒すようにしよう。

▲ガンダムチームは登場と同時に大ピンチ。しかし、このメンバーなら、なんとかなりそうだ。ファをかばいながら素早（すばや）く後退していこう。空が飛べないぶん「加速」でフォローだ。

このステージでは、はじめての敵オーラ・バトラーが登場する。敵に囲まれたアムロ、カミーユ、ファを救出するというのがシナリオの目的。多勢（たぜい）に無勢（ぶぜい）だが、敵を引きつけながら右下へ逃げていくとゲッターとヴァルシオーネが現れるので、一気（いっき）に叩（たた）いてしまえ。

また、4ターンめでヤンロンも仲間をつれて助けに来てくれるので、中央で戦っておいて、敵を挟（はさ）み撃（う）ちにするというのもいい。

とにかくオーラ・バトラーは強力なので、手早くかたづけてしまったほうが安全にシナリオを進めていくことができるだろう。

第3話 ダング市の攻防 出現敵ユニット

対応	名前	反応	装甲	HP	移動力
ヴ	❶グラフ・ドローン	150	200	2000	6
ヴ	❷マラサイ	180	310	2800	8
Z	❸ズサ	190	330	3000	7
ν	❹ハンブラビ	200	320	2800	8
ν	❺バド	130	200	2200	7
Z	❻レンファ	180	240	3000	7
ゲ	❼ビランビー	150	620	3100	8
ゲ	❽レプラカーン	160	660	3400	9

対応メカ凡例（はんれい）・Z＝Zガンダム　ν＝νガンダム　メ＝メタス　ゲ＝ゲッターロボG　ジ＝ジャオーム　グ＝グランベール　ヴ＝ヴァルシオーネ　ル＝ルジャノール　サ＝サイバスター　マ＝マジンガーZ　ダ＝ダイアナンA　ブ＝ブローウェル　ゴ＝ゴーショーグン

創刊記念第3弾 覇王 アイドルマーク&マスコットキャラクター コンテスト

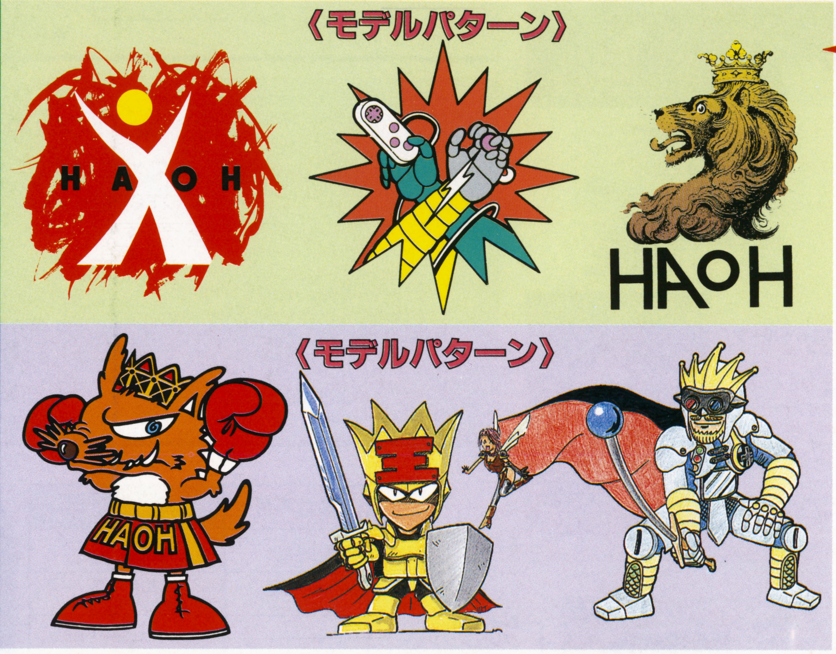
君の考えたアイドルマーク&マスコットキャラクターが覇王のページで大活躍だ!!

マーク&キャラクターはオリジナル商品化もするぞ!!

Ⓐ アイドルマーク部門

Ⓑ マスコットキャラクター部門

〈モデルパターン〉



〈モデルパターン〉

◆イラスト・マーク／小室正彦・ブロスデザインスタジオ

▲こういったマーク&キャラクターを考えてみてくれ!

優秀賞

スーパーファミコン
✚ファイアーエムブレム
セット

2人

PCエンジンDUO-R
✚イースⅣセット

2人

メガCD
✚アルシャーク
セット

メガドライブ
✚V.R.セット

2人

2人

グランプリ

NEO・GEO（ネオジオ）
✚
餓狼伝説SPECIAL
&
SAMURAI SPIRITS

1人

佳作

ゲームソフト（どれか1本）50人

- GB 時代劇だよ全員集合！（提供／テクノスジャパン）
- SFC ダウンタウン熱血べーすぼーる物語（提供／テクノスジャパン）
- SFC R・TYPEⅢ（提供／アイレム）
- SFC スーパーファイヤープロレスリング3（提供／ヒューマン）
- SFC エースをねらえ！（提供／日本テレネット）
- SFC ビンビン！ビンゴ（提供／ケイエスエス）
- SFC ヒューマングランプリ2（提供／ヒューマン）
- SFC がんばれ！大工の源さん（提供／アイレム）
- SFC ヤダモン（提供／徳間書店）
- SFC ワールドクラス ラグビー2（提供／ミサワ）

- PC フェイスボール（提供／リバーヒルソフト）
- PC スーパーリアルマージャンPN（提供／ナグザット）
- FC 大工の源さん2（提供／アイレム）
- FC 熱血！すとり～とバスケット（提供／テクノスジャパン）

大友克洋イラスト
Tシャツ（半袖）50人

大友克洋イラスト
Tシャツ（長袖）50人

選外佳作

大友克洋イラスト
テレホンカード 50人

ながやす巧イラスト
テレホンカード 50人

◆応募方法◆

●官製はがきに"Ⓐアイドルマーク部門"または"Ⓑマスコットキャラクター部門"とはっきり書いて、君の考えたものをどちらかひとつ描いてくれ(1枚につきひとつ、何枚でもOK)。必ず黒いペンを使ってね（えんぴつは×、色付けは自由だよ)。さらに、郵便番号、住所、氏名、年齢、職業(学年)、電話番号をはっきり書いてくれ。あて先は、〒101-91 東京神田郵便局私書箱32号 講談社 覇王3月号「覇王アイドルマーク&キャラクターコンテスト」係です。しめ切りは、2月23日(水)。コンテストの結果発表は、覇王5・6合併号（3月25日発売）誌上にて行います。

審査員

（五十音順・敬称略）

- ◆片山まさゆき（漫画家）
- ◆佐竹雅昭（格闘家）
- ◆竹本泉（漫画家）
- ◆田中政志（漫画家）
- ◆ヘンク・ロジャース（BPS社長）
- ◆池田新八郎（本誌編集長）

モデル／皆木直子（フェイム プロモーション）　撮影／石川流星（本誌）

©1993 SNK CORP.／©Nintendo／©1993 SEGA

'93年度 リーディングサイヤー

前年度から引き続きリーディングに輝く

リアルシャダイ

第1位

初年度産駒がクラシックレースを制覇！

トニービン

第2位

'91年度まで10年連続第1位の名種牡馬

ノーザンテースト

第3位

'92年蹄葉炎で逝ってしまった"天馬"

トウショウボーイ

第4位

産駒はおおむね気性難。その中から大物が

モガミ

第5位

※青文字はリストにのっている種牡馬、赤文字は歴代の主要な種雄馬です。

ダビスタⅡに登場する種牡馬100頭を完全網羅！ DERBY STALLION Ⅱ版サイヤーライン

3頭のサラブレッドを祖に、脈々と流れてきた血の系図。どの種牡馬がどの流れに属するか、確認してみてほしい

ダーレーアラビアンの血統は、名馬エクリプスを輩出したことで世界中に広がり、現存するサラブレッドの約90%の始祖となっている。世界的に大繁栄を続けているのがネアルコ。日本ではナスルーラ、ニアークティック系が広がりを見せている。

エクリプス系

Darley Arabian ダーレーアラビアン
(3)
Eclipse エクリプス
(2)
Whalebone フールボーン
- Camel キャメル
  - (4)－Bay Ronald ベイロナルド
    - (1)－Gainsborough ゲインズボロー
      - Artist's proof アーティスツプルーフ
      - (2)－Sanctus サンクタス
        - ディクタス Dictus
        - スクラムダイナ
      - Hyperion ハイペリオン
      - トウルヌソル － クモハタ
    - (5)
    - Herbager エルバジェ
      - Gray Dawn グレイドーン
        - モーニングフローリック Morning Flolic
      - シーホーク Sea Hawk
        - モンテプリンス
      - コインドシルバー Coined Silver
- Sir Hercules サーヘラクレス －(9)－ Teddy テディ
  - Bull Dog ブルドッグ
    - Bull Lea ブルリー
  - Aethelstan エテルスタン
    - Deiri デイリ
    - Deux Pour Cent デュープールセン
    - Tantieme タンティエーム
    - Tanerco タネルコ
    - Djacao ジャカオ
    - フィディオン Fidion
  - Sir Gallahad サーガラハド
    - Roman ローマン
- (8)－Pharelis ファラリス
  - Pharos ファロス
    - Nearco ネアルコ
    - Pharis ファリス
  - Sickle シックル
    - Unbreakable アンブレイカブル
    - Polinesian ポリネシアン
    - Native Dancer ネイティヴダンサー
      - Raise a Native レイズアネイティヴ
        - ホープフリーオン
          - キヨヒダカ
        - Mr.Prospector ミスタープロスペクター
          - テューダー Tutor
      - エタン Atan
        - Sharpen Up シャープンアップ
          - Kris クリス
            - リーチ Reach
          - Sharpo シャーポ
            - カッティングブレード Cutting Blade
  - Pharamond ファラモンド
    - Menow メノウ
    - Tom Fool トムフール
    - Backpasser バックパサー
      - メイワパッサー
  - Fairway フェアウェイ
    - Fair Trial フェアトライアル
      - Court Martial コートマーシャル
      - Petition ペティション
        - Petingo ペティンゴ
        - サティンゴ Satingo
        - ソルティンゴ Sortingo
        - スズパレード
      - Palestine パレスタイン
        - Pall Mell パルメル
        - Sallust サラスト
        - タップオンウッド Tap on Wood
- (6)
- Swinford スインフォード
  - Brandford ブランフォード
  - Blenhim ブレニム
    - Mahmoud マームード
    - Donatello Ⅱ ドナテロ
      - Alycidon アリシドン
        - Alcide アルサイド
        - Remand リマンド
          - オペックホース
      - Crepello クレペロ
        - Busted バステッド
        - Labus － Akara － ナトルーン
        - ラビュ　アカラ
- St.Simon セントサイモン
  - Persimmon パーシモン
    - (2)－Prince Rose プリンスローズ
      - Prince Chevalier プリンスシュバリエ
        - Charlotteville シャーロットヴィル － メジロイーグル
      - Princequillo プリンスキロ
        - Roundtable ラウンドテーブル
          - アーティアス Artaius
      - Prince Bio プリンスビオ
        - Sicamble シカンブル
          - ファラモンド Pharamond
            - カブラヤオー
          - Phaeton フェイトン
            - ヴィティージ Vitiges
              - ムーンマッドネス Moon Madness
          - セダン Sedan
  - Chaucer チョーサー
    - Bois Roussel ボワルセル
      - ヒンドスタン Hindostan
        - シンザン
          - ミホシンザン
        - ダイコーター
      - Migoli ミゴリ
        - Gallant Man ギャラントマン
          - Gallant Romeo ギャラントロメオ
            - Elocutionist エロキューショニスト
              - レシテイション
  - Rabelais ラブレー
    - (4)－Ribot リボー
      - Tom Rolfe トムロルフ
        - アレミロード Allez Millord
        - Hoist the Flag ホイストザフラッグ
          - Alleged アレッジド
      - Graustark グロースターク
        - ジムフレンチ Jim French
          - バンブーアトラス

- Heliopolis ヘリオポリス
  - Olympia オリンピア
- Alibhai アリバイ
  - Owen Tudor オーエンテューダー
    - Tudor Minstrel テューダーミンストレル
      - Tudor Melody テューダーメロディ
        - テュデナム
          - ホスピタリティ
      - Sing Sing シング シング
        - モバリッズ Moubariz
          - セントシーザー
- Rockfella ロックフェラ
  - チャイナロック China Rock
    - タケシバオー
    - ハイセイコー
- Khaled カーレッド
  - Swaps スワップス
    - シャトーゲイ Shateaugay
    - フェートメーカー Fate Maker
      - カウンテスアップ
- Auleole オリオール
  - セントクレスピン Saint Crespin
  - Vienna ヴィエナ
    - Vaguely Noble ヴェイグリーノーブル － ゲイメセン Gay Mecene
  - Hornbeam ホーンビーム
    - インターメゾ
      - グリーングラス

- Nasrullah ナスルーラ
  - Grey Sovereign グレイソヴリン
    - Sovereign Path ソヴリンパス
      - スパニッシュエクスプレス
        - アローエクスプレス
          - リードワンダー
    - フォルティノ Fortino
      - Caro カロ
        - クリスタルパレス Crystal Palace
      - シービークロス
        - タマモクロス
    - ゼダーン Zeddaan
      - Kalamown カラムーン
        - Kampala カンパラ
          - トニービン Tony Bin
    - ドン Don
      - サクラシンゲキ
  - Never Say Die ネヴァーセイダイ
  - Princely Gift プリンスリーギフト
    - King's Troop キングストゥループ
      - ボイズィーボーイ
        - カツラギエース
    - ファバージ Faberge
      - マチカネイワシミズ
    - テスコボーイ Tesco Boy
      - トウショウボーイ
        - ミスターシービー
        - ウインドストース
      - ハギノカムイオー
      - サクラユタカオー
  - Bold Ruler ボールドルーラー
    - Bold Rad ボールドラッド
      - Bold And Able ボールドアンドエイブル
        - ニチドウアラシ
    - Boldnesian ボールドネシアン
      - Bold Reasoning ボールドリーズニング
        - Seattle Slew シアトルスルー
          - スルーザドラゴン
    - Raja Baba ラジャババ
      - ロイヤルスキー
      - ジュニアス Junius
    - Secretariat セクレタリアト
      - セクレファスター
    - What a Pleasure ワットアプレジャー
      - Honest Plesaure オネストプレジャー
        - ジャッジアンジェルーチ
  - Red God レッド ゴッド
    - ブラッシンググルーム Blashing Groom
      - クリスタルグリッターズ
  - Never Bend ネヴァーベンド
    - Mill Reaf ミルリーフ
      - マグニチュード Magnitude
      - ミルジョージ Mill George
      - パドスール Pas de Seul
    - ブレイヴェストローマン Bravest Roman
      - グレートローマン Great Roman

- Dante ダンテ
  - Darias ダライアス
    - Derring-Do デリングドゥ
      - ハンターコム
        - ダイナコスモス
      - Hi Top ハイトップ
        - Topville トップヴィル
          - サンテステフ
- Mossborough モスボロー
  - Ballymoss バリモス
    - ボールドアンドブレーヴ
      - ゴールドレット
- Royal Charger ロイヤルチャージャー
  - Turn-to ターントゥ
    - Hail to Reason ヘイルトゥリーズン
      - Stop the Music ストップザミュージック
        - Temperence Hill
          - テンパランスヒル
            - テンパレートシル
              - ニシノエトランゼ
      - Roberto ロベルト
        - トレボロ
          - リアルシャダイ
            - ブライアンズタイム
    - Sir Gayroad サーゲイロード
      - Sir Ivor サーアイヴァー
      - サーペンフロ Sir Penfro
      - Habitat ハビタット
        - スティールハート Steal Heart
          - ニホンピロウイナー
  - ロイヤルチャレンジャー
- Nearctic ニアークティック
  - Northern Dancer ノーザンダンサー
    - Nijinsky ニジンスキー
      - Green dancer グリーンダンサー
        - ラッキーソヴリン
      - イルドブルボン
      - ヤマニンスキー
      - ラシアンルーブル
      - マルゼンスキー
        - ホリスキー
      - ノーアテンション
    - Vice Regent ヴァイスリージェント
      - パークリージェント Parc Regent
    - Lyphard リファール
      - リィフォー Lypheor
        - サンキリコ
        - ニッポーテイオー
      - モガミ Mogami
      - Bellypha ベリファ
        - メンデス Mendez
      - ストームオンザルース
    - ナイスダンサー Nice Dancer
    - ノーザンテースト Northern Taste
      - アスワン
      - ギャロップダイナ
      - ダイナサンキュー
      - ダイナガリバー
      - アンバーシャダイ
    - ノーザンディクテイター Northern Dictater
    - The Minstrel ザ ミンストレル
      - シルヴァーヴォイス
      - プルラリズム Pluralism
    - コリムスキー Kolymsky
      - メリーナイス
    - Northern Baby ノーザンベビィ
      - スリルショー Thrill Show
    - スイフトスワロー Swift Swallow
    - Nureyev ヌレイエフ
      - フォティテン Fotitieng
    - ストームバード Storm Bird
      - スプレンディドモーメント Splendid Moment
    - ワッスルタッチ Wassl Touch
  - Icecupaid アイスキュペイド
    - Clever Trick クレヴァートリック
      - ビジョップボブ
  - Danzig ダンチヒ
    - ラシアンボンド

Photo／JRA

ヘロド系

Byerley Turk バイアリーターク
(3)
Herod ヘロド
(13)
Tourbillon トゥルビヨン
- Djebel ジェベル
  - Clarion クラリオン
    - Klarion クレイロン
      - Luthier リュティエ
        - ダンディルート Dandy lute
          - トウショウルチェー
          - ビゼンニシキ
        - ノーリュート No Lute
  - My Babu マイバブー
    - Mylesian マイリージャン
      - パーソロン Partholon
        - メジロアサマ
          - メジロティターン
        - サクラショウリ
        - ウインザーノツト
        - シンボリルドルフ
        - サクラサニーオー

ヘロド系からは、日本独自のパーソロン系という系統が確立されつつある。トウカイテイオーやメジロマックイーンは、この系統から出たのだ。

マッチェム系

Godolphin Arabian ゴドルフィンアラビアン
- Cade ケイド
  - Matchem マッチェム
    - (7)－Solon ソロン －(3)－ Harry On ハリーオン － Precipitation プレシピテイション
    - (11)
    - Man O'war マンノウォー
      - War Relic ウォーレリック
        - Relic レリック
          - Buisson Arden ビュイソンアルダン
            - シルバーシャーク Silver Shark
            - アサカシルバー
          - ヴェンチャ Venture
        - Intent インテント
          - Intentionally インテンショナリー
            - in Reality インリアリティ

ダビスタに登場するのはアサカシルバー1頭のみという、マイナーな系統。インブリードもままならないのが悲しい。

効果が顕著に出るインブリード一覧

同じ種牡馬の血が一定量入るような配合を「インブリード」といい、その種牡馬の特徴を際立たせる効果がある。大きな効果が出ると思われる例をあげたので、参考にしてくれ。

種牡馬名	効　果
グレイソヴリン	きわめてすばらしいスピードと底力を産駒に伝える。
サーゲイロード	スピードだけでなく、スタミナも強化できる。
ジェベル	卓越したスピードを伝える。
スワップ	底力がアップする。芝よりもダートの方が向いている。
ターントゥ	底力が高い。回復力も優れており、使い減りしない。
チャイナロック	ダート巧者。回復力にも優れ、タフ。
ナスルーラ	極めて優れたスピードを伝えるが、気性が激しくなる。
ニジンスキー	スピードとスタミナをバランスよく伝える。
ネアルコ	豊かなスピードとともに、高い底力も伝える。
ネイティヴダンサー	スピードには目を見張るものがある。スタミナも十分。
ネヴァーベンド	最高級のスピードを伝える。
ハイペリオン	優れたスピードと底力を伝える。
ハビタット	とくにスピードが優秀。早熟系に出やすい。
バックパサー	ダートは鬼のようにうまく、スピードもすばらしい。
パーソロン	スピードと底力を高めるには、かなり効果的。
ヒンドスタン	スタミナが強化される。晩成型に出やすい。
プリンスキロ	ダートがうまく、回復力に優れている。
プリンスリーギフト	きわめて優れたスピードを伝える。早熟傾向が強い。
ボールドルーラー	スピードがとくにすばらしく、ダートもうまい。

競馬ゲーム入門講座

発売直前大研究 ダービースタリオンII

SFC ■アスキー ■1万2800円〔税別〕■2月18日発売
■競馬シミュレーション■12Mビット＋バッテリーバックアップ

1500万円＋"手頃な値段"の繁殖牝馬1頭からのスタート

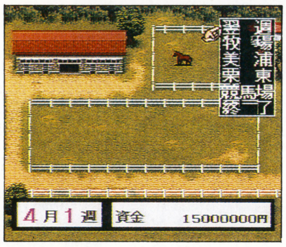
零細牧場から大牧場への第1歩

やっと念願の牧場開業を果たした！……とはいうものの、この少ない資金ではヘタすりゃすぐに破産だ。しっかり読んで、牧場経営を軌道にのせてくれ！

1年目 Chapter1 種付けから仔馬誕生まで

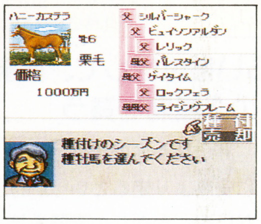
4月★わずかな資金を元手に牧場開業！

プレイヤーに最初に与えられるのは、1500万の資金と、もっとも下位のランクの格安な繁殖牝馬1頭だけだ。繁殖牝馬は、最低で500万円。しかし、根気よくリセットしていると、1400万円くらいの牝馬が見つかることも。



◀うーん、なんとも寂しい風景。早く馬を増やしたい。

★種付けで牧場の運命が決まる!?



▶種付けできるのは、4月中だけなので注意！

◀安いからといって、見くびってはいけないのだ。

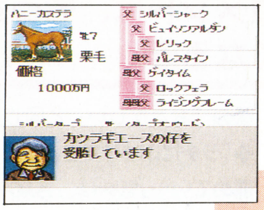
▶インブリードで、馬の潜在能力を引き出そう。

「トンビが鷹を産む」ということもないわけではないが、初年度からGⅠホースを出せるほど、『ダビスタ』は甘くない。だが、なんとか配合の妙で、条件戦を勝ち上がり、オープンまで出世できる馬を出すことは可能なのだ。

★産駒に現れる特徴★

成長	早熟型、普通、晩成型の3タイプ。普通は5歳秋がピーク。
気性	馬の素直さを表す。悪い馬は騎手の指示を聞かないことも。
底力	勝負根性のあるなしを示す。ある馬は競り合いに強い。
健康	脚元の丈夫さを示す。弱い馬に、キツい調教は禁物。
実績	産駒実績をA(GⅠ級)、B(GⅡ級)、C(GⅢ級)で示す。
安定	母の特徴と同じ産駒ができる可能性。Cは意外性が高い。

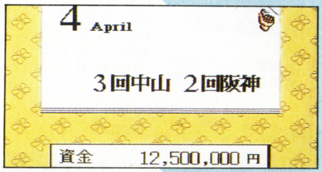
5月★受胎確認を忘れずに！



▶受胎率は最初は80％程度で徐々に低下する。

5月になると、種付けした繁殖牝馬がちゃんと受胎したかがわかる。ここで受胎していなかったら、リセットしてしまうという手も、最初は許されよう。開業1年目になすべきことは、これで終わりだ。

翌年4月まで
カレンダーを進める



2年目

4月★初の仔馬誕生だ！

▶この仔が走ってくれると、いいのだが……。

牧場の未来を背負って立つ、仔馬が誕生！ 期待を込めて、いい名前を付けてあげよう。馬名は2文字以上、9文字以下と規定されている。「メジロ」や「サクラ」のような冠名を決めるのもいいよね。

開発者から君へ

前作のFC版の後、パソコン版そして今回のスーファミ版と、この1年間働き詰めに働いてようやく皆さんお待ちかねの『ダビスタ2』が完成し、今ほっと一息ついています。とりあえず当初のコンセプトの中でやれることはすべてやったという感じで満足しています。競馬ゲームはなんといってもレースが命。レースシーンには特に力を入れたので、ぜひ期待してください。会心のレースはVTRに録画して何回も見て悦に入るのもいいかもね。（アスキー／薗部博之）

©SONOBE HIROYUKI／ASCII Corp.　PHOTO／JRA

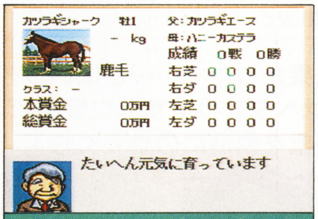
Chapter2 競走馬になるための訓練

牧場長のコメントで知る産駒の能力と特徴

2年目 当歳時のコメントから、どんな気性の馬であるかがわかる

おおまかなコメントが、3種類。

◆「たいへん元気に育っています」



▲コメントは、その馬の能力や特徴を表す。忘れずに聞くべし。

気性、勝負根性ともに平均的。

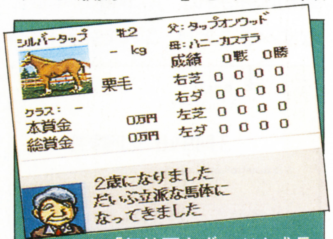
◆「ちょっとおとなしい仔ですが、順調に育っています」気性がいいか、勝負根性に欠けているか。どちらにしろ、このタイプから大物が出る可能性は低い。

◆「ヤンチャで困ってしまうくらい、元気一杯です」気性が悪いか、勝負根性があるか。どちらに出るかは、父の気性を参考に。

■翌年1月までカレンダーを進める

3年目 2歳時のコメントは、もうちょっと詳しくなるぞ

◆「少しこわがりなとこもありますが、順調に……」意味は、当歳時の「おとなしい」と同じ。



▲これと「気性面もずいぶん成長……」以外のコメントに注目だ！

◆「ラチにぶつけてちょっとトモを痛めて……」意味は、当歳時の「ヤンチャ」と同じ。

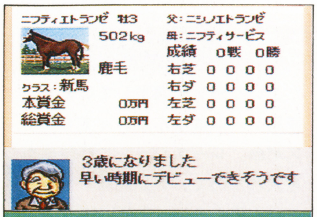
◆「素質はかなりのものを……」能力は高く、期待大。が、気性難だったり、脚元が弱かったりすると、その能力を活かせないことも。

ほかに、**「食欲旺盛でカイバをモリモリ……」**など9種類ある。

■翌年1月までカレンダーを進める

4年目 意味は読んで字のごとし！特徴をはっきりと述べてくれる

◆「かなり大きな馬なので、仕上げるのにちょっと時間が……」「どうもオク手のタイプのようで、デビューは遅れるかも……」どちらも入厩準備OKが出る時期が遅い。



▲早熟型である場合が多い。4月早々入厩の準備OKが出るぞ。

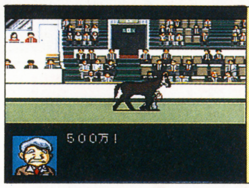
◆「とても丈夫な馬でみっちり鍛えられ……」「ただちょっと脚元に不安が……」◆「とても落ち着いている馬……」「ちょっと気性面でうるさいところが……」「抜群の勝負根性……」◆「スタミナがかなりついてきました」など。

ワンポイント・アドバイス

●開業当初の資金難をどう切り抜けるか？

1500万円というのは、あまりにも悲しい資金である。プレイヤーは最初から、崖っぷちに立たされているのだ。そこで、あっという間に破産になったりしないための方法を考えてみよう。

パターン1 繁殖牝馬をすぐ売却してしまい、市場で“まあまあの馬”程度の2歳馬を買う



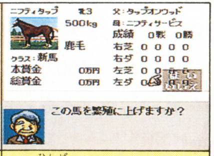
◀この程度の馬なら、ほぼ、お台で買える。

初期の繁殖牝馬は大体半額で売れる。すると、資金は2000万円前後になるので、“手頃”より1ランク上の2歳馬が買える。ただ、この馬が走らないと破産。

パターン2 とりあえず2度は種付けして、生産したら、繁殖牝馬を売却してしまう

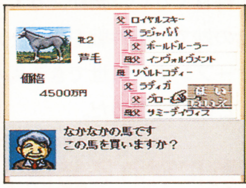
2度と限定したのは、3度目からは売却額が下がってしまうからだ。四つのパターンでは、もっとも成功する確率が高い方法。

▲2頭ともそれなりに走ってくれれば、万々歳なのだが……。



▲牝馬なら、走らずとも売却でき、引退後は繁殖牝馬になれるのだ。

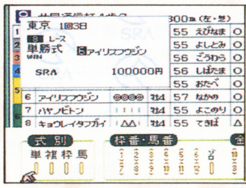
パターン3 3～4度くらい種付けして、産駒を売り続け、“なかなか”の2歳馬を買う



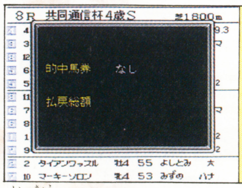
◀やはり牝馬を買うのが、得策であろう。

高い馬＝血統が良い馬が、常に安馬より走るというわけではないが、かなりの素質を持っている可能性は高い。ただし、ハズす場合もあるので少しコワい。

パターン4 馬券を買いまくる



◀「頭鉄板じゃあ！」と思っても……。



◀ハズれるときはハズれるのが競馬です。

「金がなくなってきたぞぉ～！」さあ、どうする？　そこで、馬券に運命を懸けてみるのも、ご一興。新聞の予想も、あんまり信用できないが、実際の競馬より当たるって人もいるかも!?

4年目 Chapter3 入厩からデビューまで

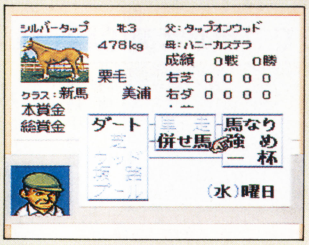
4月〜6月 ★入厩の準備OK！ デビューにむけてしっかり仕上げよう

▶このコメントが出てから入厩した方がいい。

3歳になれば、1月からでも入厩することはできるが、それではちょっと早すぎる。早熟型なら4月、普通の馬なら5月までには、準備OKのコメントが出るぞ。晩成型だと秋まで待たされることも。

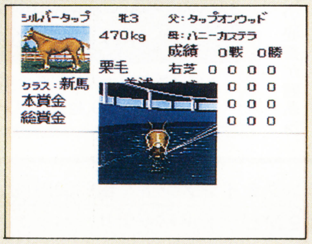
焦らずじっくり、馬体を絞るべし!

入厩後の馬は、かなり馬体重を絞る必要がある。しかし「一杯」を続けすぎると、間違いなく故障だ。坂路調教は、能力アップには効果的だが、レース後に故障しやすくなるのが難点。



◀調教メニューをどう組み立てるかがカギ。

馬を故障させないためのテクニック

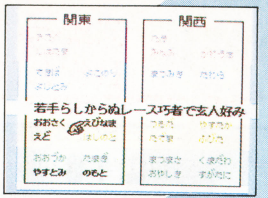


▶脚部不安をもった馬には、プール調教が安全だ。

芝での調教は、スピードアップの効果があるが、負担が大きいので、続けて行わないこと。調教のメインは、ダートにするのがベストだ。馬体を早く絞るなら、木曜にプールで調教しよう。

8月★新馬戦が始まる! いよいよ出馬だ

◀最初は短距離レースばかりなのだ。



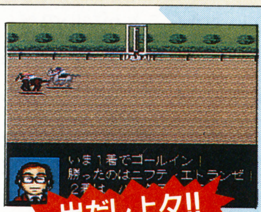
◀Cランクの騎手も決してへたではない。

パドックで馬の特徴をつかめ!

パドック解説で、馬の好不調だけでなく気性やベスト体重、能力の程度を知ることができる。厩舎では「かなりいい状態」と出ても、こちらで「太め残り」といわれたら、まだ重いのだ。

◀このコメントは、馬が絶好調であることを示す。

実際の中央競馬では、新馬戦が始まるのは、札幌で6月中旬からなのだが、『ダビスタ』の伝統で(!?)やはり8月第1日開催からなのだ。8月・9月のレースは、長くても1600m。3歳馬戦を早く勝ち上がりたければ、早熟・スピード血統の配合をすべきだ。どうしても本来、長距離向きの馬、晩成型の馬は苦戦を強いられてしまうが、見限るにはまだ早いぞ!



◀母ニラティサービス、父ニシノエトランゼ。

出だし上々!!

◀地味〜な血統でも、このとおりなのだ!

■3〜4歳馬のローテーション 狙うはグレードレース!

小さな牧場を開業したばかりの君にとって、GⅠはまだ遠いところにあるだろう。まずは、GⅢを目標として、徐々に登りつめてゆくのだ！

月	関東	関西
8月	新潟3歳S（GⅢ）1200m	小倉3歳S（GⅢ）1200m
11月	京成杯3歳S（GⅡ）1400m	デイリー杯3歳S（GⅡ）1400m
12月	テレビ東京賞3歳牝馬S（GⅢ）1200m 朝日杯3歳S（GⅠ）1600m	ラジオたんぱ杯3歳S（GⅢ）2000m 阪神3歳牝馬S（GⅠ）1600m
1月	京成杯（GⅢ）1600m	日刊スポーツ賞シンザン記念（GⅢ）1600m
2月	共同通信杯4歳S（GⅢ）1800m デイリー杯クイーンC（GⅢ）1600m	きさらぎ賞（GⅢ）1800m
3月	フラワーC（GⅢ）1800m 報知杯弥生賞（GⅡ）2000m	報知杯4歳牝馬特別（GⅡ）1200m
4月	皐月賞（GⅠ）2000m クリスタルC（GⅢ）1200m フジテレビ賞スプリングS（GⅡ）1800m	桜花賞（GⅠ）1600m 毎日杯（GⅢ）2000m
5月	NHK杯（GⅡ）2000m サンケイスポーツ賞4歳牝馬特別（GⅡ）2000m	毎日放送賞京都4歳特別（GⅢ）2000m
6月	ニュージーランドT4歳S（GⅡ）1600m 日本ダービー（GⅠ）2400m オークス（GⅠ）2400m	宝塚記念（GⅠ）2200m
7月	ラジオたんぱ賞（GⅢ）2000m	中日スポーツ賞4歳S（GⅢ）1800m CBC賞（GⅡ）1200m
9月	クイーンS（GⅢ）2000m ラジオ日本賞セントライト記念（GⅡ）2200m	サファイヤS（GⅢ）2000m 神戸新聞杯（GⅡ）2000m
10月	天皇賞（秋）（GⅠ）2000m	関西テレビ放送賞ローズS（GⅡ）2000m 京都新聞杯（GⅡ）2200m
11月	ジャパンカップ（GⅠ）2400m	マイルチャンピオンシップ（GⅠ）1600m エリザベス女王杯（GⅠ）2400m 菊花賞（GⅠ）3000m
12月	有馬記念（GⅠ）2500m スプリンターズS（GⅠ）1200m	

※赤字は牝馬限定戦です。

競馬ゲームオールカマー

パドックリポート

出走馬……もとい出走ゲームをチェック！

かなりマニアックな世界であるにもかかわらず、次々とヒット作の出ている「競馬SLG（シミュレーションゲーム）」。それぞれ個性豊かだが、君のセンスとマッチするゲームはどれだろうか？

1枠 1番 SFC ウイニング・ポスト

■光栄　■1万2800円〔税別〕■発売中
■16Mビット＋バッテリーバックアップ

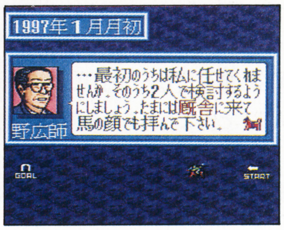
競馬初心者におすすめ！ 初めての人でもとっつきやすい親切システム！

「競馬ゲームは初めて」「競馬のことはまだよく知らない」という人に一押しなのが、コレ。

とにかく情報量、ヒントとなるコメントが多いので、自分の馬の特性が不鮮明であったり、ベストな仕上げ方を暗中模索（あんちゅうもさく）しなければならないようなことがないのだ。ややこしい競馬のシステムや体系も、調教師にお任せしているうちに、じょじょに把握（はあく）できるだろう。メガCD版も出ているが、SFC版に比べて処理が格段に早い。

▶▶リセット　可

■最初は調教師にお任せ

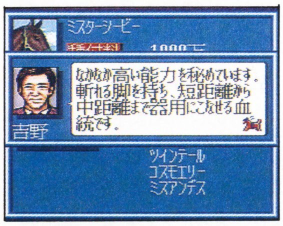


◀初めは、出馬登録と調教を一任するのだ。

■人とのつながりも重要！

◀有能な騎手や調教師との友好度を上げよう

■これなら配合もバッチリ



◀かなり詳（くわ）しく説明されるトコがナイス。

■これでキミも競馬博士（はかせ）だ

◀美人の秘書が競馬用語の解説をしてくれる。

最大目標

フランスのGⅠ凱旋門賞（がいせんもんしょうせい）制覇（は）

勝利のセレモニーが、なかなか感動的なので、ぜひ頑張（がんば）ってほしい。出馬条件など詳（くわ）しくは「ゲームの肝吸（きもす）い」を御覧（ごらん）あれ！

▲優勝馬には世界最強馬の称号が与えられるほどの、権威あるレース。

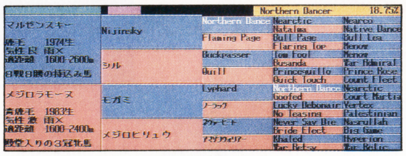
2枠 2番 SFC クラシック・ロード

■ビクターエンタテインメント　■9800円〔税別〕
■発売中　■8Mビット＋バッテリーバックアップ

データ重視派におすすめ！ 緻密（ちみつ）なデータが目に見えてわかる！

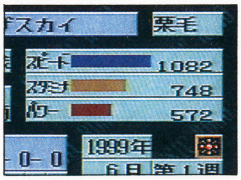
こちらはうってかわって、人のコメントよりも、数値をデータとして、前面に押し出したところが特徴だ。もっとも象徴的（しょうちょうてき）なのが、馬の「スピード」「スタミナ」「パワー」のパラメータが表示。調教開始以前にどのパラメータがいちばん高かったかで、その馬の距離や芝・ダートの適性もだいたいわかる。また、調教してもほとんど数値が伸びなくなってきたら、引退時期であることをも示すのだ。「馬のストレス」という設定も独特。

▶▶リセット　可



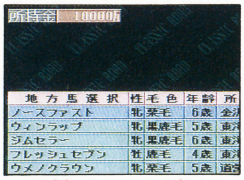
■インブリードのパーセンテージまで表示！

◀5代まで遡（さかのぼ）った血統図が、完璧（かんぺき）に表示されるのがうれしい。



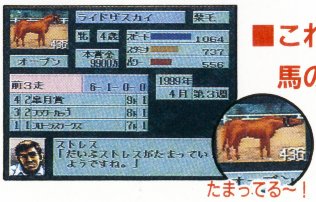
■調教の効果が一目瞭然（いちもくりょうぜん）！

◀調教、またはレース前後のパラメータの増減がグラフに示される。



■第2のオグリ、イナリワンを探せ

▲地方馬は大方、年齢的にはピークなわりに、能力が低い。が、根気よく探せば逸材（いつざい）が見つかるかも。



■これが厄介（やっかい）！馬のストレス

◀たまりすぎるとレースにも悪影響する。

最大目標

30年間に多くの名馬を！

与えられた期間は30年間。その間に、年度代表馬や3冠馬となるような名馬を何頭出せるかは、プレイヤーの腕しだいだ。

▲開業して1〜2年にして早々とGⅠホースを出すことも可能。

3枠 3番 SFC スーパー競馬

■アイマックス ■9700円〔税別〕 ■発売中
■8Mビット＋バッテリーバックアップ

ギャンブラーにおすすめ！ TVで活躍中の解説者の予想が聞ける

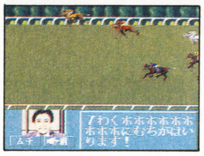
人気競馬中継番組「スーパー競馬」とタイアップした、フジテレビ公認ソフト。競馬予想の大ベテランで、豊富な経験から馬を見定める大川慶次郎氏、細かいデータ分析や出目論から、意外な馬を引き出す井崎脩五郎氏、最近巷では〝守りの吉田〟といわれている、吉田均氏の馬券予想が聞けるぞ。

▶▶リセット　不可

■騎手と専属契約を結ぼう

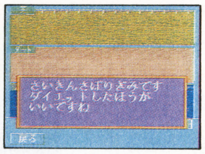
◀訓練時とレース時に、その騎手を演じることができるぞ。

■馬を勝利に導くのは君だ



◀抑えるところは手綱を絞り、ゴール前ではムチを使え！

■馬だけでなく騎手も養成



▶ジョッキーセンターで、騎乗訓練やダイエットを行う。

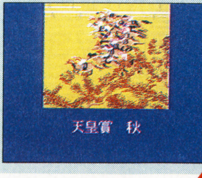
■騙されたと思って買え

▶TVでおなじみの三人の予想家。君はだれを信用する!?

最大目標

GIレース全16レース制覇！

全部で16あるGIレースを、どれだけ短い期間で制覇できるか挑戦してみよう。



◀天皇賞春・秋連覇など、各自の目標を掲げてみては。

4枠 4番 SFC サラブレッドブリーダーII

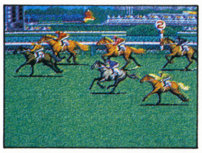
4月発売予定

リアリティ追求派におすすめ！ 昭和39年～平成5年の競馬の歴史に挑戦！

前作とはまるで違ったコンセプトで、様々な改良を施し、『サラブリ』が帰ってくる！ 今作では、昭和39年～平成5年の30年プレイを設定。その30年間に行われた約3000の重賞レースの条件と優勝馬がすべて、忠実に再現されている。プレイヤーはオーナーズブリーダーとしてその歴史に挑戦するのだ。

▶▶リセット　可

■中山名物のゴジラまでいる！

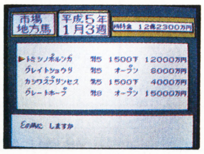


◀もともとレースシーンの美しさは秀逸だったが、さらに強化。

■正解すると賞金が！

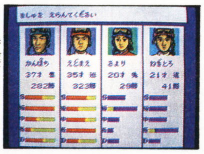
◀時々出るクイズに正解すると、賞金が貰えるのだ。ありがたや。

■地方馬にも実在の馬が



▶これは地方競馬ファンには、たまりまへんな～。パチパチ！

■4人の専属騎手がつくぞ

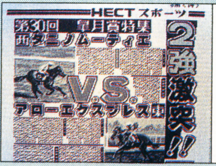


▶騎乗させて勝つと、その状況に応じてパラメータが上がる。

最大目標

30年の歴史をぬりかえろ！

シンザン、ミスターシービー、シンボリルドルフ。その3冠制覇を阻止し、栄冠を奪い取れ！



◀実在の名馬の間に割り込んで、勝てるだろうか？

5枠 5番 SFC ダービージョッキー

3月発売予定

アクション派におすすめ！ 競馬学校での訓練を経て、一流の騎手を目指す！

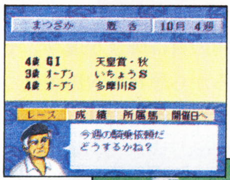
アスミックから登場するのは、競走馬シミュレーションが主体の、最近の競馬SLGの中では異色ともいえる〝騎手RPGシミュレーション〟だ。馬の脚質、レース展開、コース取りなど、騎手がレースに勝利するための様々な要因をしっかりシミュレート。馬群からのすり抜けや、ゴール前の競り合いなど、競馬の興奮、そして勝利の快感を騎手として味わえる。一定の条件を満たすと、海外のレースにも挑戦できるらしいぞ！

▶▶リセット　可

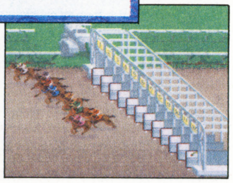
■騎手の世界は厳しいのだ

▶厩舎に所属し、騎乗依頼を待つ。早くキャリアを積みたい。

■憧れの名馬に騎乗できる!?



◀色々なレースの騎乗依頼がくるようになる。



▶実在の名馬に乗って、GIレースに挑戦だ！

最大目標

レコード更新に年間最多賞

目標はプレイヤー各自で定める。まずはコースレコード更新や年間最多賞を目指してみては。

◀全コースの実際のレコードをぬりかえられるか!?

©KOEI ©1993 VICTOR ENTERTAINMENT,INC／©1993(株)プログレス
©1993(株)イスコ ©1993 I'MAX／フジテレビ ©HECT 1994 ©アスミック

対決！ スプリンターズS(GI)

馬券王V3 × ヤンマガから友情出演、「パッパカパー」の善さん

緻密なデータを基にしたコンピュータ予想 ／ **ケイバ打ちの直感**

GB

■アスミック　■6500円〔税別〕　■発売中
■勝馬予想シミュレーション　■ＩＭビット＋バッテリーバックアップ

当たると評判の『馬券王』シリーズ最新作が、'93年末、ついに登場した。その『馬券王V3』に、ヤングマガジン連載『パッパカパー』の人気キャラ"善さん"が、ケイバ打ちの誇りをかけ、勝負を挑む！

★スプリンターズステークスとは!?★

12月中旬に中山競馬場の芝1200mで行われる、日本一のスプリンターを決めるレース。４歳以上、混合（外国で生まれてから日本に輸入された馬、いわゆる外馬も、内国産馬に交じって出走できるレース）。'90年に、ＧＩに格上げされた。

本命は'93年ＧＩ３勝を狙うヤマニンゼファー！

このレースで注目を集めていたのは、'93年から国際レースとなった安田記念で外国馬もろとも他馬を一蹴、距離が長すぎると不安視されていた天皇賞（秋）をも制覇した、ヤマニンゼファー。ここでまた勝てば、短距離馬では初の年度代表馬となることも夢ではない。

ほかでは、７勝すべてを1400m以下であげている上がり馬サクラバクシンオー、前年度の覇者ニシノフラワーが人気となっていた。

'93年の出走馬！

枠番	馬番	父	馬名	母	(母の父)	戦績	性齢 毛色	重量	騎手
1	1	テュデュナムキング	(父)ドージマムテキ	ドージマビクトリー	(クレーバーフェラ)	8戦2勝	牡4鹿	55	蛯名正義
2	2	マジェスティッククライト	ニシノフラワー	デュプリシト	(ダンチヒ)	15戦7勝	牝5黒鹿	55	河内洋
3	3	リローンチ	トーヨーリファール	サンダードーム	(リファール)	11戦3勝	牡4栗	55	松永昌博
3	4	プルラリズム	ユウキトップラン	フセピット	(フロリバンダ)	25戦7勝	牡6鹿	57	小島貞博
4	5	シンボリルドルフ	(父)オースミシャイン	コランデアガール	(ネヴァービート)	9戦3勝	牝4栗	53	橋本広喜
4	6	パークリージェント	ビンゴハナコ	ビンゴストーク	(ブレイヴェストローマン)	20戦6勝	牡5栗	55	坂井千明
5	7	サクラユタカオー	(父)ウィーンコンサート	サウンドカグラ	(サウンドトラック)	16戦2勝	牡5栗	55	酒井健二
5	8	ニホンピロウイナー	(父)ヤマニンゼファー	ヤマニンポリシー	(ブラッシンググルーム)	19戦8勝	牡6鹿	57	柴田善臣
6	9	セントシーザー	(父)セントミサイル	ケイウンファスト	(トウショウルチェー)	18戦4勝	牡4黒鹿	55	田面木博公
6	10	ディカードレム	イイデザオウ	オンワードスマック	(ノーザンテースト)	22戦6勝	牡5栗	57	角田晃一
7	11	リヴリア	ビコーアルファー	クリレモン	(インディアナ)	12戦3勝	牡4黒鹿	55	鹿戸雄一
7	12	サクラユタカオー	(父)サクラバクシンオー	サクラハゴロモ	(ノーザンテースト)	14戦7勝	牡5鹿	57	小島太
8	13	パークリージェント	ロングキャロット	ナムラクイーン	(トウショウボーイ)	10戦4勝	牝4栗	53	河北通
8	14	キョウヒダカ	(父)ヒダカハヤト	キヨシキブ	(トランスアランティック)	18戦4勝	牡7栗	57	柴田政人

▼出走馬の好不調、気合の入り具合は、自分の目で確かめるのだ！

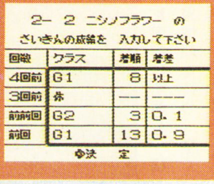
パドックで、レース直前の馬の状態を確認することは、馬券検討の上で重要なことだ。毛づや、歩様など注目すべき点はいろいろあるが、何よりも目だ。ヤル気になっている馬の目は輝きが違う。そんなところから思わぬ穴馬が見つかることもあるのだ。

◀『V3』にも、パドック分析の項目がある。

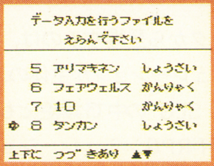
◀10kg増は重すぎるかも……。不安材料だ。

前日までにそろうデータは、予め入力しておくのだ！

『馬券王Ｖ３』には、入力する項目がたくさんある。それらをすべて入力しなくても予想はできるが、できるだけデータは多くそろえたほうが、「正確、確実」に、より近い予想ができる。



▶すべてのデータをうめるには、けっこう時間がかかる。



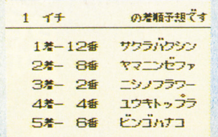
◀八つまでの予想ファイルを保存しておくことができるぞ。

当日、競馬場に行ってからでは、予想したいレースに間に合わなくなってしまうことも。前日のうちに競馬新聞やスポーツ新聞を見て、予めファイルを作っておこう。

『馬券王V3』の予想

このレースは「順当！」に納まる。「実力の高い馬を中心に、順当な展開が予想されます。したがって、穴が空いてもあまり高い配当は期待できません。」

単勝は、2番人気のサクラバクシンオーで、連複の軸もこの馬。ヤマニンゼファーは2着まで。3着に食い込んでくるのは、ニシノフラワー。



▶一着から五着までの予想もでる。複勝もバッチリだ。

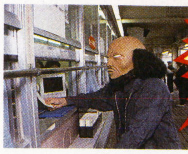
単勝	⑫サクラバクシンオー			
馬連	8−12	2−12	2−8	
枠連	5−7	2−7	2−5	

よーし、決まった!!

善さんの予想

ワシの本命は、ズバリ⑤番オースミシャインじゃ！　馬体の出来のよさは最高。うるさいところのある馬が比較的落ち着いとったが、気合いはのっている。前走（ユートピアS、1着）で見せた直線一気の差し脚が、また爆発するはずじゃ。上がりがかかるようだと、この馬にもじゅうぶんチャンスはある！

単勝	⑤オースミシャイン		
複勝			
馬連	2−5	5−8	5−10



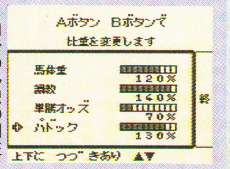
▶穴馬を見つけ、『V3』の堅実な予想に対抗する！

これで勝負じゃ！

『V3』はココがスゴくなった！

"項目比重変更"を使いこなせ！

『馬券王V3』をより進化させた予想ソフトたらしめたのが、新システムの"項目比重変更"だ。調教、パドック分析、騎手など、自分が重視したい項目の比重を上げて、予想に個性を持たせることができる。また、馬場状態が重か不良のとき、東京、中山の左回りコースなど、特定の比重を高めたほうがうまくいくレースもある。



▶自分の予想の個性を反映させて、より納得のいく馬券を。

▼ＧＩレースともなると、すごい数の人が詰め掛けるのだ。

さあ、レースだ!!

ゲートが開かれ、発走！　出遅れた馬もなく、まずまずそろったスタートだ。ハナを切って出たのは①ドージマムテキ。3コーナーあたりから⑩イイデザオウが前へ出る。⑧ヤマニンゼファーは、中団待機。4コーナーで、3番手につけていた⑫サクラバクシンオーが抜けて出た。⑧ヤマニンゼファーも追い込んでくるが、届かない。

おおっ、オースミシャインも上がってきている!!

▲中山の坂を駆け上ってくる馬たち。橙の帽子の後ろに青い帽子も見える！

よーし行けーっ!!

▲勝負を賭けた馬券を握り締め、スタンドから必死に声援を送る善さん。

バクシンオーが抜け出した！

▶サクラバクシンオーが後続馬を離す、離す！　これにはもう、追いつけない！

天性のスプリンター サクラバクシンオー快勝!!

▲出走馬の中では、調教の動きもピカイチだったバクシンオー。'94年も、短距離戦線を賑わしてくれるに違いない。

レース！！

着順	枠番	馬番・馬名	性齢	斤量	騎手	タイム	着差	上り	人気	単勝オッズ
1	⑦	⑫サクラバクシンオー	牡5	57	小島太	1.07.9		34.5	②	4.3
2	⑤	⑧ヤマニンゼファー	牡6	57	柴田善	1.08.3	2½	34.8	①	2.2
3	②	②ニシノフラワー	牝5	55	河内	1.08.4	¾	34.6	③	5.6
4	④	⑤オースミシャイン	牝4	53	橋本広	1.08.5	½	34.4	⑧	27.3
5	③	④ユウキトップラン	牡6	57	小島貞	1.08.7	1½	35.1	④	11.6

単⑫430円　複140円　⑧110円　②180円　枠連⑤－⑦520円①　馬連⑧－⑫570円①

『V3』の予想通り、サクラバクシンオーが、初のGI制覇を果たした。ヤマニンゼファーは、距離が短すぎたのか、はたまた10kg増の影響が、涙をのむ形に。善さん本命のオースミシャインも、相手のそろったGIで4着は、なかなかの好走。差し脚が際立っていた。

4着に敗れはしたものの、オースミシャインも大健闘

くぅ〜 狙いは悪くなかったのじゃが……。

また次があるさ！
めげるな、善さん！
がんばれ、善さん!!

複勝まで完璧!!『馬券王V3』大的中！

★「オレも『V3』で！」と思った、未成年・学生のアナタ!! まだ馬券を買ってはいけませんヨ！

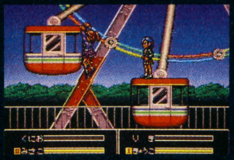
TECHNŌS
TECHNŌS JAPAN CORP.™

スーパーファミコン® は任天堂の商標です。
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO

※画面は開発中のものです

〈少年院シーン〉

囚われの"くにおたち"に明日はあるのか



〈観覧車シーン〉

回転する観覧車の上を飛び移りながらのバトルシーン
誤って落下なんて、シャレにもならない

〈3Dバイクシーン〉

各シーンのつなぎには、臨場感あふれる首都高速でのバイクチェイスが
壁に気をつけながら、敵をキックでせん滅せよ!

今度の闘い(バトル)は、かなりヤバイ。

'94年4月下旬発売予定
予価9,800円(外税)
16M

新・熱血硬派 くにおたちの挽歌

©1994.TECHNOS JAPAN CORP.

"くにお"、無実の罪で少年院へ。はたして真犯人は誰だ?!

ファミコン史上に燦然と輝く"くにおくん"シリーズ。そのアーケード版スタッフによる意欲作が、いよいよこの4月に誕生します。今度の闘いは、かなりハード。無実の罪を着せられた"くにおたち"が、少年院から脱走し、憎き真犯人を探し出すまでの長くハードな闘いを描いた横スクロールアクション編です。殴る・蹴るはもちろん、20種以上の必殺技を駆使して真犯人を追い詰めてください。16メガだから可能な盛りだくさんの特殊ステージ、そして40種類以上あるシーンの移動では3D映像によるバイクチェイスも楽しめる。さぁ、シリーズ最大の危機に、"くにおたち"はどう立ち向かうのか。

テレホンサービス 03-5343-5605

株式会社 テクノスジャパン
〒165 東京都中野区新井1-26-6

攻略保証 名作らいぶらりい

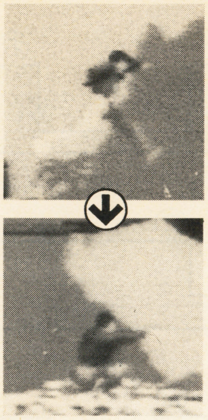
FLASH BACK

SFC ■サンソフト ■9600円〔税別〕 ■発売中
■アクション ■16Mビット ■パスワードコンティニュー

**難解アクション・ゲーム『フラッシュバック』。
今回は完全解法を2回にわたって解説していこう。**

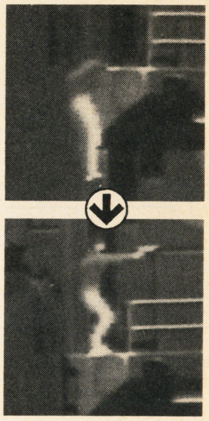
プレイに役立つテクニックをおぼえる

『フラッシュバック』には基本的動作を元とした様々な応用テクニックが存在する。これらをマスターすれば、異星人との戦いをより有利に展開させられるのだ。使用頻度の高いものをいくつか紹介していこう。



◀キャンセル技の一例。下段の足場へジャンプ。着地する前にAボタンを押し、銃を抜くコマンドを入力。

◀着地後、すぐに銃を構える。銃を抜くアクションがキャンセルされるのである。敵中に降りたつときに便利。



◀よじ登りの最中にもキャンセル技は可能。足場を登る動作中にAボタンを押せばよい。原理は左と同じ。

◀左と同じく銃を抜く動作がカットされる。ゲーム後半では、このテクニックが明暗を分けることになる。

銃を使用したキャンセル技

通常、銃を抜くという動作は大きな隙を伴う。これは銃をホルスターから抜き、発砲できる状態になるまでに大きなタイムロスが存在するためである。銃を抜いたからといって、すぐに発砲できないのはこれが原因となっている。

だが他の動作と組み合わせることにより、このタイムラグを解消する方法がある。これが銃を使用したキャンセル技なのだ。

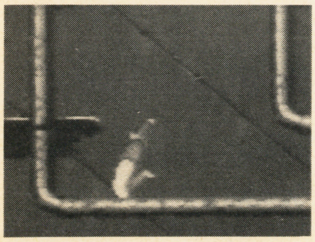
例えば頭上にある足場によじ登り、すぐに銃を抜きたいとする。そんな場合はよじ登っている最中に、Aボタンを押す――銃を抜く動作を行う。こうすることで、よじ登りの行動が終了した直後にタイムロスなく銃が構えられる。これは下の段へ飛び降りるときにも有効なテクニックなのである。

走りを応用したテクニック

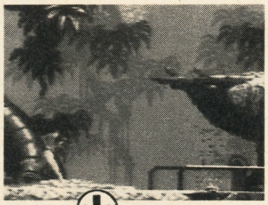
自分の真上にある足場は、垂直にジャンプすればよじ登れる。ではななめ前方、真上よりもやや離れた地点にある足場につかまるにはどうすればいいか。もちろん、つかまりたい地形の下に主人公が立てるだけの足場がない場合だ。

一見するとつかまり、さらによじ登るのは不可能なように思える。しかし走るという動作を応用すれば、不可能も可能となるのである。主人公を走らせるためには、普通はYボタンを押しながら十字キーを左右どちらかに入力する。この十字キーの入力のしかたに秘密が隠されているのだ。

主人公は走りはじめると、Yボタンを離さないかぎり走り続ける。そこでつかまりたい足場の存在する方向へ走り、十字キーに何も入力されない状態にしてみよう。目的の足場がジャンプのとどく範囲ならば、勝手にジャンプしてつかまってくれるのだ。十字キーが押されていると、ジャンプしないぞ。



▲シーン2の冒頭で、早くも上記のテクニックが必要とされる。主人公が走りはじめたら十字キーから手をはなすこと。



▶走りはじめたら、十字キーから指をはなす。

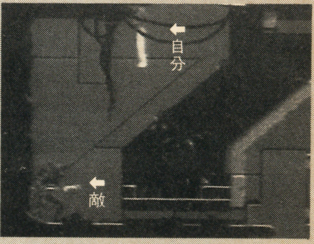
◀近くに足場が存在すれば自動で跳躍するのだ。

おぼえた技はココで使え！

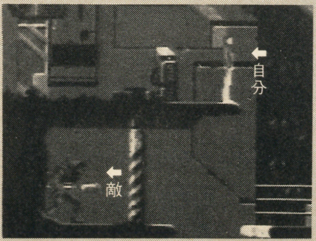
ここで紹介した二つのテクニックは、どのような状況で使っていけばいいのだろう。いくら知識としておぼえていても、それを実際に活用できなくては宝の持ち腐れ。うまく使いこなしてこそ、マスターしたかいがあるというものだ。

銃を使ったキャンセル技は、よじ登りたいまたは飛び降りたい足場に敵キャラが存在するときに有効な技である。タイムロスを解消することで戦いの展開も楽になる。

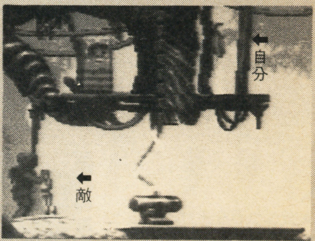
走りを応用したつかまり技は、敵やトラップを回避するのに非常に便利。地形をよく見ながら進んでいけば、意外なルートでトラップを避けられたりするのである。



▲このようなときは無理にキャンセル技は狙わないほうがよい。着地の瞬間にフォースフィールドを使ったほうが無難。

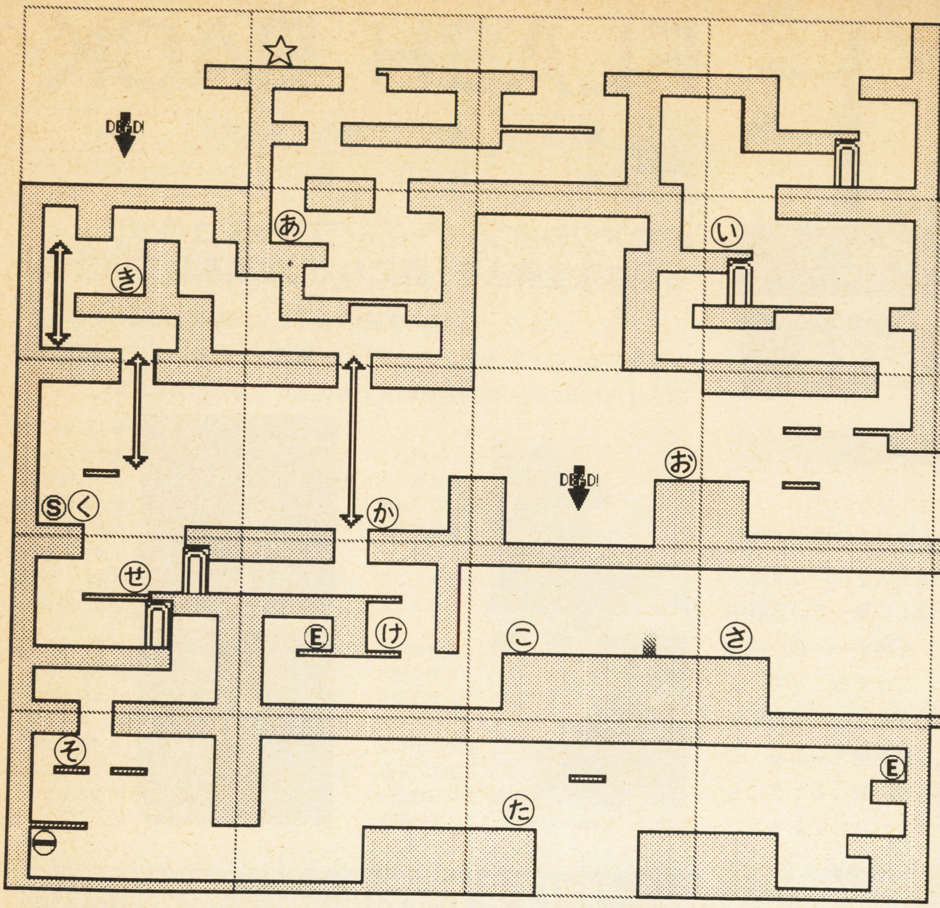


▲このような場合、ジャンプしての銃キャンセル技が役に立つ。銃を抜いてから下へ落ちても、タイムラグは少なくなる。



▲ここでも跳躍してのキャンセル技が有効。着地した状態では、主人公はしゃがんでいる。敵が同士撃ちする可能性も。

©1993 SUNSOFT ©1993 Delphine Software International／US GOLD



SCENE1 ジャングル

パスワード **BGSFM**

鍵は小石の活用法に

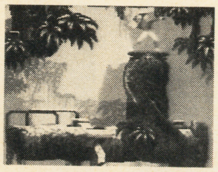
シーン１では小石の活用が鍵（かぎ）を握（にぎ）る。ジャングル内には三つの小石がある。(い)から左へ行った箇所（かしょ）、そして(き)と(さ)の地点である。これら三つの小石は忘れずに拾っておくべきだ。

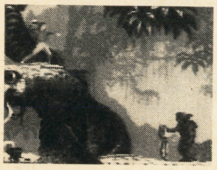
(き)では小石を入手後、一段高くなった場所に登り右へ投げる。するとエレベーターのスイッチを小石が固定し、その上にあるテレポーターを入手できるぞ。使用後の小石も拾うこと。

(そ)においても同様。一段下へおり右へ石を投げよう。敵は小石によって作動した防衛システムによって倒（たお）されてしまうのだ。

▶小石を使い右にあるスイッチを固定。こうすればテレポーターを入手できる。

▲右へ小石を投げる。敵と戦う必要はまったくないぞ。

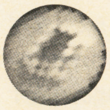




▶石を投げ、敵の注意をそらす。攻撃のチャンスだ。

物品の活用法を学べ

◀カートリッジキー。充電後にある場所で…。

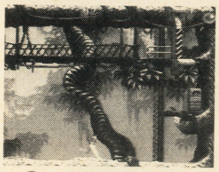


◀クリスタルキー。特定の扉（とびら）を開く鍵（かぎ）なのだ。

探索（たんさく）の途中で手に入れる不思議な品物。これらの使いかたをおぼえるのもシーン１の目的だ。重要な物品ではカートリッジキー、クリスタルキーといったものがある。前者は充電後、特定地点で使用すれば電気の橋を作り出す。後者は特定の扉（とびら）を開くために必要な鍵（かぎ）なのである。

地面を確認して進め

地面をしっかりと観察するのも大切。その上に立ち止まるだけで生命を奪う、恐ろしいレーザーが隠（かく）されている場合も多々あるのだ。



▲(う)の地点。地面で光るレーザーの上を走りぬけろ！

1 (あ)に移動し、アイテム入手
ホロキューブ入手。使うと物語が語られる。

↓

2 (い)へ。跳躍を使い下段へ
奥にいる敵兵を倒しカートリッジキー入手。

↓

3 (う)でエネルギーを充電
ジェネレーターでカートリッジキーを充電。

↓

4 (え)でけが人を見つける
けが人に頼まれテレポーターを探すことに。

↓

5 (お)の機材で橋を架ける
機材に充電済みのカートリッジキーを使用。

↓

6 (か)のエレベーターを使う
エレベーターを使い上へ。地面の光に注意。

↓

7 (き)でテレポーター入手
拾った小石でスイッチを固定すればＯＫ。

↓

8 エレベーターで地点(く)へ
セーブポイントを使い途中経過を保存する。

↓

9 けが人のIDカード入手
(え)のけが人にテレポーターをわたす。

↓

10 (け)から床へ跳躍し戦闘
(け)より跳躍。キャンセル技を使い敵と戦う。

↓

11 スイッチ(こ)を作動させる
スイッチを作動、レーザーを停止させる。

↓

12 地点(さ)へ。小石を拾う
小石を右へ投げて敵の注意をそらし戦闘。

↓

13 地点(し)でアイテムを拾う
クリスタルキーを拾う。クレジットもあり。

↓

14 画面左の足場を使い(す)へ
充電器の上に500クレジットあり。

↓

15 画面(せ)の扉を開き下へ
キーとカードによって二つの扉を開く。

↓

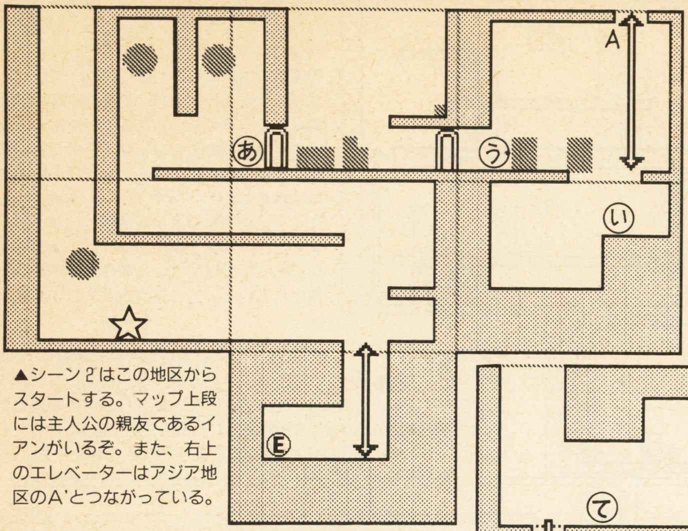
16 画面(そ)の敵兵を倒す
その一段下で小石を使い、防衛機能を作動。

↓

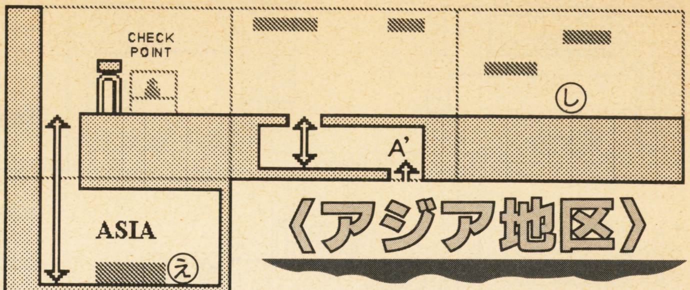
17 地点(た)でアイテム入手
お金でアンチＧベルト入手。穴に飛び込む。

SCENE2 ニューワシントン

パスワード **PRHG**



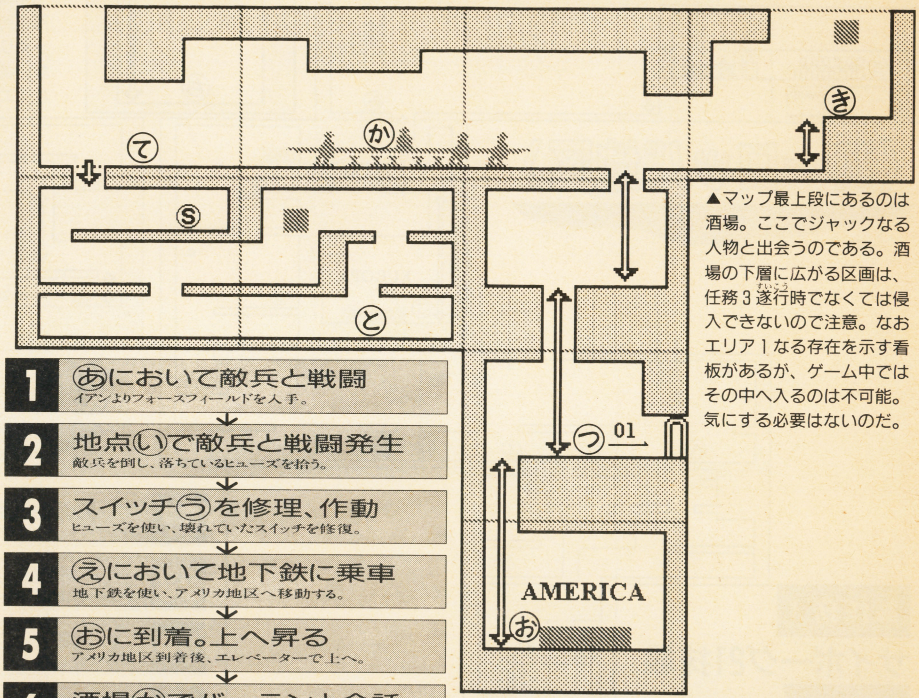
▲シーン２はこの地区からスタートする。マップ上段には主人公の親友であるイアンがいるぞ。また、右上のエレベーターはアジア地区のA'とつながっている。



〈アジア地区〉

▲エリア右にあるのはタイタントラベル・アジア支店。任務１では、ここで配送する小包を受けとらねばならない。左下は地下鉄。これを利用して各エリア間を移動していく。

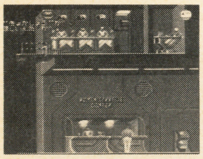
〈アメリカ地区〉



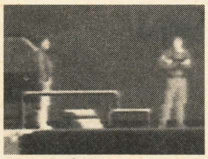
▲マップ最上段にあるのは酒場。ここでジャックなる人物と出会うのである。酒場の下層に広がる区画は、任務３遂行時でなくては侵入できないので注意。なおエリア１なる存在を示す看板があるが、ゲーム中ではその中へ入るのは不可能。気にする必要はないのだ。

戦いによって幕開く

まずは(あ)の地点において敵キャラと戦闘になる。事前に銃を抜いておこう。イアンとの会話後アメリカ地区へ。なおアジア地区のＡとA'はエレベーターでつながっている。



▲アフリカ地区になる事務局で労働許可証を入手せよ。

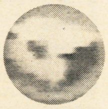


▲酒場の裏にいるジャック。彼は重要な品を持っている。

五つの任務を果たせ！

■任務１ タイタントラベル

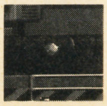
管理事務所で労働許可証を入手後、(さ)地点にある職業安内所へ。最初の任務は小包配送。タイタントラベルのアジア支店からアフリカ支店へ行けばＯＫだ。



◀これをアジアからアフリカへとどけるのだ。

■任務２ VIP護衛

二つめの任務はエリア２にいるＶＩＰの護衛。ＶＩＰは左右移動しかできないので注意。地点(た)にいる敵は、全滅させねば先へ進むための扉が開かないぞ。



◀コイツは必ず倒しておくべき敵キャラだぞ。

1 (あ)において敵兵と戦闘
イアンよりフォースフィールドを入手。

2 地点(い)で敵兵と戦闘発生
敵兵を倒し、落ちているヒューズを拾う。

3 スイッチ(う)を修理、作動
ヒューズを使い、壊れていたスイッチを修復。

4 (え)において地下鉄に乗車
地下鉄を使い、アメリカ地区へ移動する。

5 (お)に到着。上へ昇る
アメリカ地区到着後、エレベーターで上へ。

6 酒場(か)でバーテンと会話
ジャックなる人物の居所をバーテンに聞く。

7 地点(き)でジャックと会う
ジャックから偽造パスポートの情報を聞く。

8 地下鉄を使い地点(す)へ
アメリカ地区からアフリカ地区へ移動する。

9 (く)で許可証の情報を聞く
会話終了後、エレベーターが作動を開始。

10 (け)へ。許可証を入手する
窓口で会話。労働許可証を手に入れる。

11 地下鉄を使い地点(こ)へ
アフリカ地区からヨーロッパ地区へ移動。

12 地点(さ)の職業案内所へ
コンソールパネルより任務１を命じられる。

13 地下鉄で地点(え)へ移動
ヨーロッパ地区からアジア地区へ移動する。

14 小包を地点(し)で受け取る
タイタントラベル・アジア支店で小包入手。

15 地下鉄に乗り地点(す)へ
アジア地区からアフリカ地区へ移動する。

16 (せ)において小包をわたす
アフリカ支店で小包をわたす。任務１終了。

17 案内所で任務２を受諾
ヨーロッパの(さ)で任務２を命じられる。

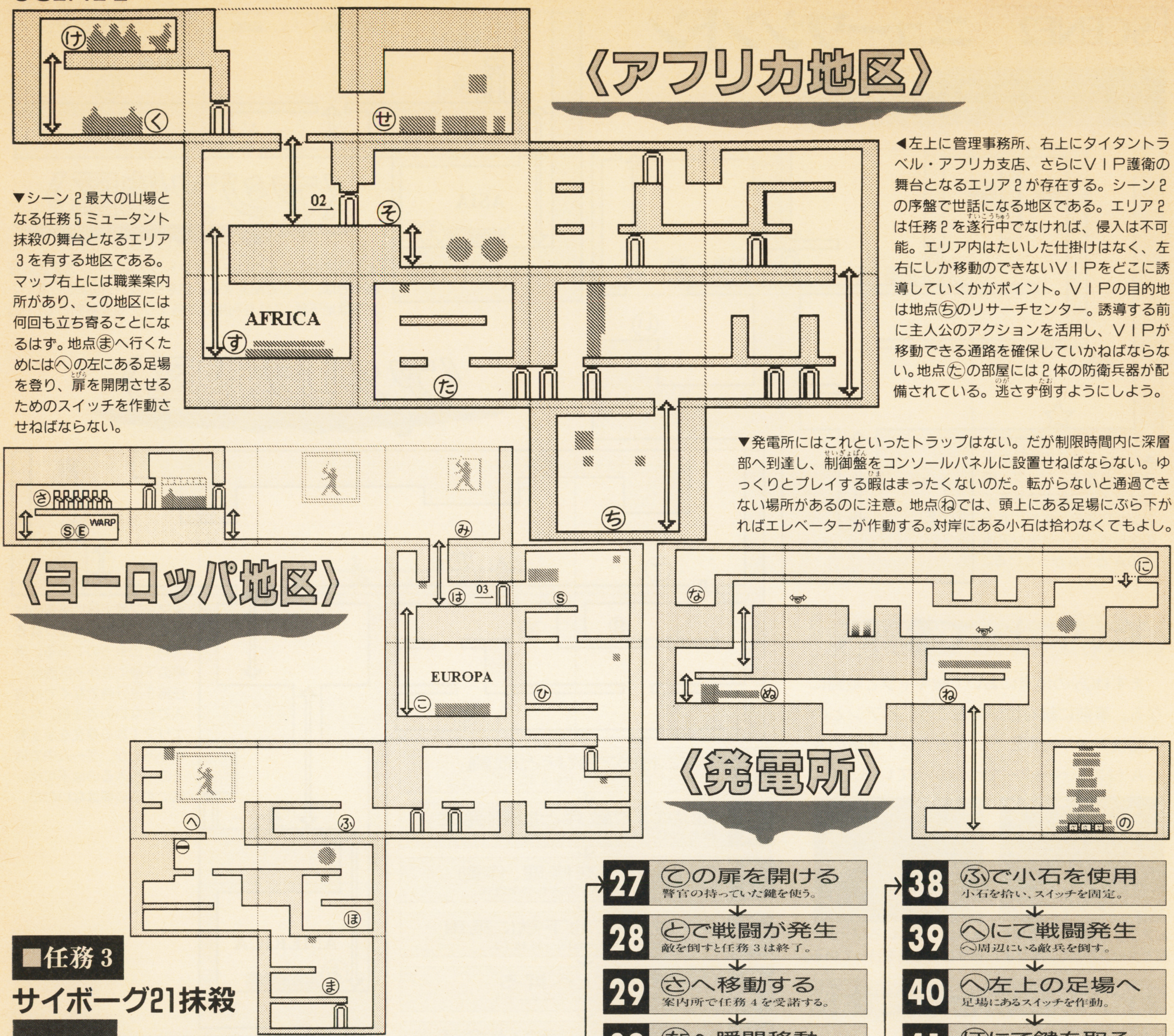
18 ＶＩＰ護衛のため(そ)へ
アフリカ地区にあるエリア２へ侵入する。

19 画面(た)の敵キャラと戦闘
敵全滅後、最上段の足場でキーを拾う。

20 地点(ち)へＶＩＰを誘導
最深部へＶＩＰを誘導。任務２は完了する。

NEXT PAGE➡

SCENE 2

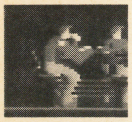


◀左上に管理事務所、右上にタイタントラベル・アフリカ支店、さらにＶＩＰ護衛の舞台となるエリア2が存在する。シーン2の序盤で世話になる地区である。エリア2は任務2を遂行中でなければ、侵入は不可能。エリア内はたいした仕掛けはなく、左右にしか移動のできないＶＩＰをどこに誘導していくかがポイント。ＶＩＰの目的地は地点(ち)のリサーチセンター。誘導する前に主人公のアクションを活用し、ＶＩＰが移動できる通路を確保していかねばならない。地点(た)の部屋には2体の防衛兵器が配備されている。逃さず倒すようにしよう。

▼シーン2最大の山場となる任務5ミュータント抹殺の舞台となるエリア3を有する地区である。マップ右上には職業案内所があり、この地区には何回も立ち寄ることになるはず。地点(ま)へ行くためには(へ)の左にある足場を登り、扉を開閉させるためのスイッチを作動させねばならない。

▼発電所にはこれといったトラップはない。だが制限時間内に深層部へ到達し、制御盤をコンソールパネルに設置せねばならない。ゆっくりとプレイする暇はまったくないのだ。転がらないと通過できない場所があるのに注意。地点(ね)では、頭上にある足場にぶら下がればエレベーターが作動する。対岸にある小石は拾わなくてもよし。

■任務 3
サイボーグ21抹殺



▲アメリカの酒場にいるボーイが、サイボーグ21に関する詳しい情報を持っているのだ。

■任務 4 発電所

時間内に最深部に行き、制御盤を使用するべし。制御時間90秒。

■任務 5 ミュータント抹殺

エリア3が舞台となる。エリア侵入直後のセーブポイントで必ずセーブしておいたほうがいい。いままで以上に過酷な任務なのだ。すべての敵を倒せば任務は完了だ。

前頁からの続き

21 地点(さ)へ移動
職業案内所にて任務3発生。

22 地下鉄で(お)へ
ヨーロッパからアメリカへ。

23 (か)にて聞き込み
ボーイから情報を入手する。

24 (つ)の警官と話す
サイボーグの情報を入手。

25 (て)にて戦闘発生
背後から現れる敵を倒す。

26 (つ)にて戦闘発生
警官を倒し、キーを入手する。

27 (て)の扉を開ける
警官の持っていた鍵を使う。

28 (と)で戦闘が発生
敵を倒すと任務3は終了。

29 (さ)へ移動する
案内所で任務4を受諾する。

30 (な)へ瞬間移動
(さ)のワープ地点から(な)へ。

31 スイッチ(に)作動
スイッチを入れ、床を開く。

32 (ぬ)へ移動する
下層通路を通り(ぬ)に行く。

33 (ね)より最深部へ
リフトのスイッチは頭上に。

34 (の)にて物品使用
制御板を使用し任務4終了。

35 案内所へ向かう
(さ)にて最後の任務を受ける。

36 地点(は)へ移動
ヨーロッパのエリア3へ。

37 (ひ)にてキー入手
(ひ)真下の足場から鍵を取る。

38 (ふ)で小石を使用
小石を拾い、スイッチを固定。

39 (へ)にて戦闘発生
(へ)周辺にいる敵兵を倒す。

40 (へ)左上の足場へ
足場にあるスイッチを作動。

41 (ほ)にて鍵を取る
(ほ)に落ちている鍵を拾う。

42 (ま)にて戦闘発生
エリア3の敵全滅で終了。

43 案内所より退出
係員よりジャックの情報あり。

44 地下鉄に乗る
ヨーロッパからアメリカへ。

45 (き)で物品を入手
金を払い、パスポートを買う。

46 地下鉄で移動
アメリカからヨーロッパへ。

47 地点(み)へ移動
係員にパスポートを見せる。

48 シーン2クリア
2面終了。デスタワー内へ。

SCENE3 **デスタワー**　パスワード **WNPQVX**

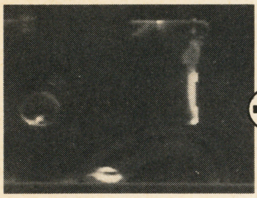
敵サイボーグとの戦闘とトラップの回避

デスタワー内では、そこかしこにサイボーグ兵が配置されている。彼らを倒さなくては、当然のことながら先へは進めない。

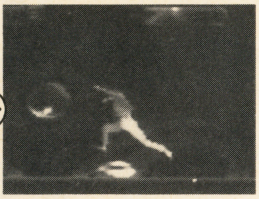
サイボーグ兵は身体にダメージを受けると、高速で主人公のいる方向へ移動する。高速移動中に攻撃を加えるのは不可能。そこで接近される前にうまく回避しなくてはならないのだ。そこでサイボーグ兵にダメージを与えたらば、敵のいる方向へ転がってしまおう。銃を抜いている状態では、転がるのが最も速い移動方法。転がりが終了したら、後ろを向いて再びサイボーグを攻撃するのである。

◀サイボーグ兵は高い足場から落ちると死んだふりをする。主人公が近づくと再び行動を開始するので気をつけよう。高速移動中は落ちることはないぞ。

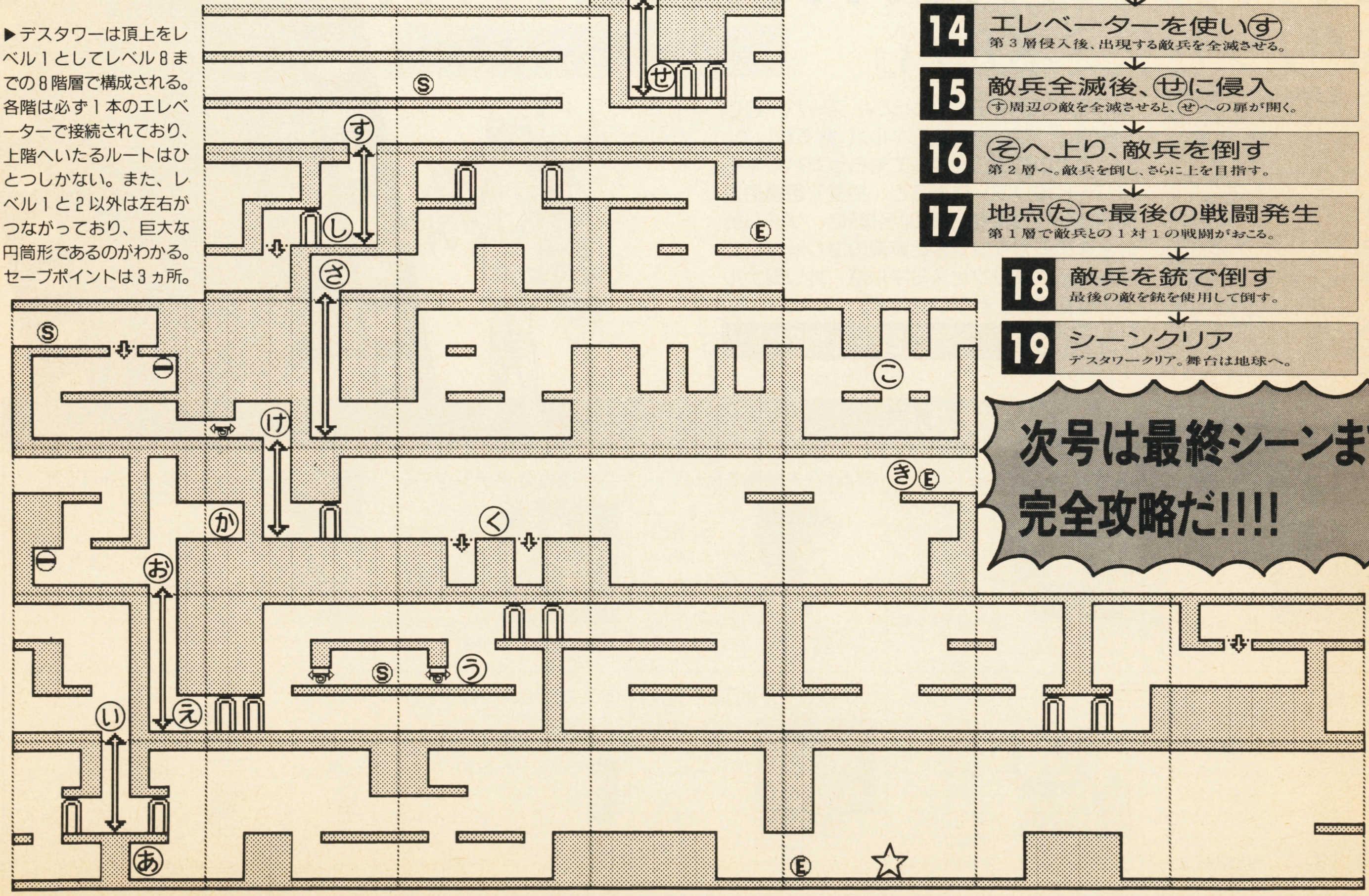
地点(こ)にある地雷のトラップはジャンプを使って回避する。右の画面にあるセーブポイントから左へ4歩移動し、前方へジャンプ。地点(こ)右下の足場にぶら下がり、墜落死を回避する。中央左上の足場から左上へ跳躍すれば、クリア。



▲左の画面より跳躍し、ここの足場にぶら下がる。ぶら下がりに失敗すると墜落死となるのだ。



▲床を歩き左の足場へ。ここから跳躍してのぶら下がりを使い、左上につかまれば簡単にクリア！



▶デスタワーは頂上をレベル1としてレベル8までの8階層で構成される。各階は必ず1本のエレベーターで接続されており、上階へいたるルートはひとつしかない。また、レベル1と2以外は左右がつながっており、巨大な円筒形であるのがわかる。セーブポイントは3ヵ所。

1 地点(あ)のスイッチを入力
左移動しスイッチを入力、扉を開く。

2 右から回り込み画面(あ)へ
右から回り込み、(あ)で開いた扉をくぐる。

3 エレベーターで地点(い)へ
開いた扉をくぐり、エレベーターで上へ昇る。

4 画面(う)にいる敵兵を全滅
敵兵を全滅させると、(え)への扉を開けられる。

5 地点(え)のエレベーターへ
画面(う)の敵兵を倒しエレベーターで上へ昇る。

6 エレベーターで地点(お)へ
エレベーターを作動させ、第6層へ侵入する。

7 スイッチ(か)を作動させる
(お)から右へ。スイッチ(か)で扉を開いておく。

8 (き)からぶら下がりで床へ
ジェネレーターでシールドを回復させる。

9 跳躍で地点(く)の穴を回避
地雷の設置された穴を飛び越え、先へ進む。

10 エレベーターで(け)へ昇る
あらかじめ開いておいた扉をくぐり、第5層へ上る。

11 地点(け)より左回りで(こ)に
ジャンプを使って地雷を避ける。本文参照。

12 エレベーターで地点(さ)へ
エレベーターを使って、第4層へ侵入する。

13 右まわりで地点(し)へ
(し)直前にある爆弾は、その下を走りぬける。

14 エレベーターを使い(す)
第3層侵入後、出現する敵兵を全滅させる。

15 敵兵全滅後、(せ)に侵入
(す)周辺の敵を全滅させると、(せ)への扉が開く。

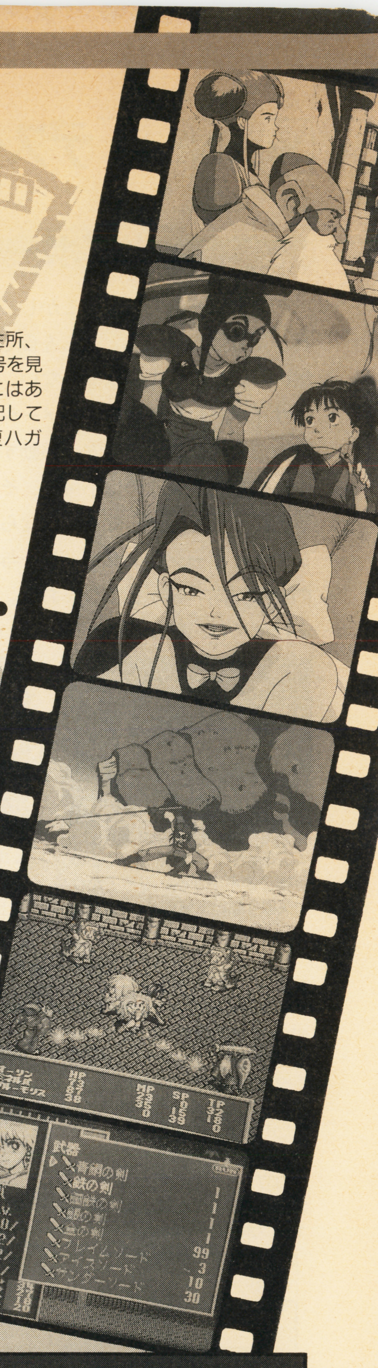
16 (そ)へ上り、敵兵を倒す
第2層へ。敵兵を倒し、さらに上を目指す。

17 地点(た)で最後の戦闘発生
第1層で敵兵との1対1の戦闘がおこる。

18 敵兵を銃で倒す
最後の敵を銃を使用して倒す。

19 シーンクリア
デスタワークリア。舞台は地球へ。

次号は最終シーンまで完全攻略だ!!!!



オリジナルアニメーションビデオ『FINAL FANTASY』完成披露試写会開催決定！

来春発売予定のオリジナルアニメーションビデオ『ファイナルファンタジー Vol.1 風の章』の発売記念・完成披露試写会イベントが開催されるぞ。当日は『風の章』全編上映のほか、バトル裏技トークショー（豪華ゲストが来るかも？）、テーブルトーク、抽選会などなど、盛りだくさんの内容の予定だよ。

日時 2月13日(日) 13:00開場 14:00開演

場所 東京・銀座 ヤマハホール

応募方法 往復ハガキでご応募ください。往信ハガキの裏に住所、氏名、年齢、職業（学校名）、電話番号、覇王3月号を見ましたと書いてください。返信用ハガキの宛名欄にはあらかじめご自分の住所、氏名、郵便番号を必ず明記してください（明記なきものは無効となります）。往復ハガキ1枚につき1名様まで有効です。

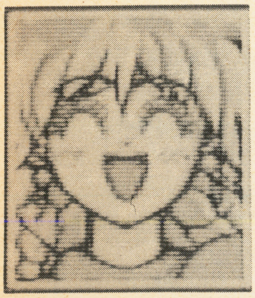
あて先 〒108 東京都港区芝5-3-2 NTT出版(株) FF企画室「ファイナルファンタジー」試写会係

締め切り 1月30日（当日消印有効）

『エメラルドドラゴン』発売記念フェア

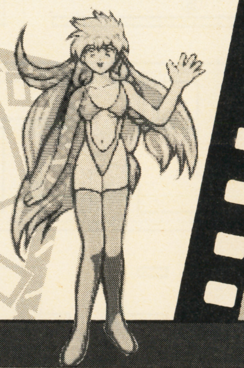
秋葉原 LaOX ザ・コンピュータ館で、『エメラルドドラゴン』のソフト発売を記念したイベントが1月29日(土)、30日(日)に開催される。1月28日(金)にLaOX ザ・コンピュータ館でソフトを購入した方はフェアに参加できる。フェア当日は制作スタッフ座談会などが行われる予定。『エメドラ』オリジナルグッズ（非売品）の全員プレゼントや、サイン色紙の抽選会もあるぞ。

『プリンセスミネルバ』予約キャンペーン実施中



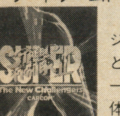
3月25日発売のPCエンジン、スーパーCD-ROM²『プリンセスミネルバ』を予約して、ショップの確認印を押してもらったハガキをリバーヒルソフトに送ると、抽選で毎週毎週500名様（9週間合計4500名様）に、ゲームそのままの迫力サウンドと声優のおしゃべりが楽しめる「プリンセスミネルバ・オリジナルシングルCD」をプレゼント。

実施期間 1月21日〜3月24日



ゲームミュージックアラカルト

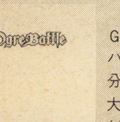
①スーパーストリートファイターII アーケードゲームトラック



ソニーミュージックエンタテインメント 2000円 SRCL2822 発売中

ニューアレンジとなった旧曲と新キャラクターのテーマを立体サウンドで収録。楽譜など資料も豊富に収録。

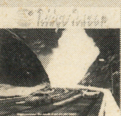
②伝説のオウガバトル



データム・ポリスター2800円 DPCX-5019 発売中

ゲーム中のBGMのアレンジバージョンは20分にわたる壮大なロック組曲だ。ボーカル曲など新曲もある。

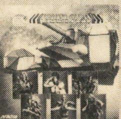
③サイバースレッド



ビクターエンタテインメント 1500円 VICL-15024発売中

ナムコゲームサウンドエクスプレスのVol.10はサイバースレッドの登場だ。全16曲を完全収録。

④リッジレーサー



ビクターエンタテインメント 1500円 VICL-15025発売中

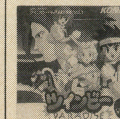
人気レースゲームのサウンドが新登場。リミックスを含む全8曲を聴きながら華麗なドライブに挑戦しよう。

⑤AYA〜時間を紡いで〜

VAP3000円 VPCG-84216 発売中

『セーラームーン』の水野亜美役の久川綾のソロアルバム。10作品中6編の作詞を彼女自身が担当している。

⑥ツインビーPARADISE Vol.1



キングレコード2800円 KICA-7626 発売中

声優の國府田マリ子の「ツインビーPARADISE」というラジオ番組がドラマCDになりました。

⑦究極戦隊ダダンダーン

キングレコード2800円 KICA-7627 発売中

アーケードゲーム『究極戦隊ダダンダーン』の主題歌は子門真人。カラオケも入っているお得版。

⑧スコラMovie CD-ROM

キングレコード1万2000円 KICR-1 発売中

ビデオとスライドが手軽に楽しめるCD-ROMソフト。収録ビデオは40分以上、スライドが108枚。

⑨VIRTUA FIGHTER AKIRA KAGE

『バーチャファイター』のゲームサウンドがCDシングルで登場。演奏はB-univだ。

東芝EMI1000円 TYDY-2056 発売中

⑩FINAL FANTASY VI STARS Vol.1 Vol.2

NTT出版 各900円 NO9D-023、024 発売中

来春発売予定のSFC『ファイナルファンタジーVI』のメインキャラクターのテーマが早くも聴けるぞ。

覇王ゲームスペシャル 必勝攻略本!!

怖(こわ)いモンなしの必勝テクをマスターせよ!

なせばなる!!

がんばれゴエモン2

全6えりあ突破(とっぱ)への道を徹(てっ)底指南(ていしなん)! シリーズ初、3(スリー)D(ディー)バトルを完全攻略!

132ページ/定価780円

ロックマンX

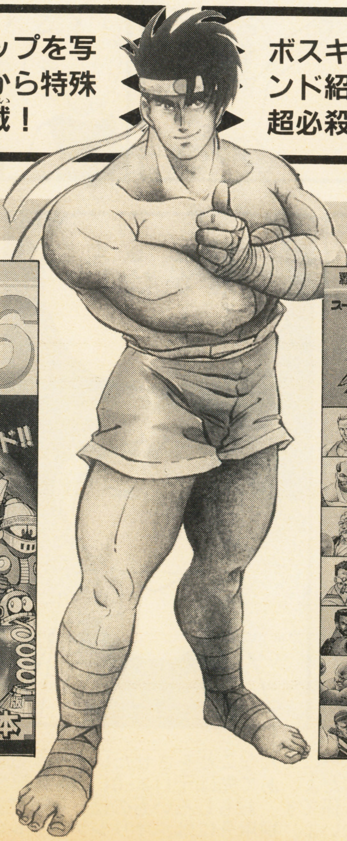
全ステージ完全マップとボスキャラ14体への攻撃方法を独占紹介!

100ページ/定価720円

ロックマン6

全16ステージのマップを写真で解説。基本技から特殊武器までを一覧掲載(いちらんけいさい)!

84ページ/定価690円



餓狼伝説2

ボスキャラが使える裏コマンド紹介! 全12キャラの超必殺技を一挙公開!

132ページ/定価800円

ピンチのときの合い言葉、それはやっぱり〝しりしり〟だぜい！（たぶん）

おたより＆似顔絵大募集するぞ!!

『しりももSHAKE』のキャラクターにこんなことをさせたいとか、こんな奴を登場させてくれとかいうハガキ待ってます。似顔絵も大歓迎だよ。あて先は〒112-01　東京都文京区音羽2-12-21　講談社覇王編集部『しりももSHAKE』係です。おもしろいものは、欄外で採用させてもらったり、新キャラとしてまんがに出てくるかもしれないよ。採用分には、オリジナルテレホンカードをあげちゃうぞ。

真・女神転生II

開発者から君へ

今回の『メガテン』は、初めてプレイする人のために、システムと操作面を親切設計にしています。　（アトラス／相原）

今回はスタート地点である、ヴァルハラ・エリアの各施設を徹底的に紹介しよう。特にカジノは、ファミコン版よりも大幅にパワーアップしてて、ハマッちまうぜ!!

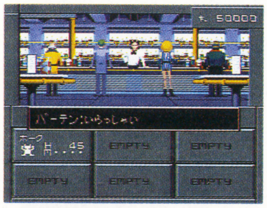
SFC
■アトラス　■9990円（税別）　■3月発売予定
■RPG　■16Mビット＋バッテリーバックアップ

メシア教の聖地、トウキョウ・ミレニアム

ガイア教徒との長い争いの末、メシア教徒たちがその圧倒的な勢力をもって、1作目の最終目的地であったカテドラルを中心に、東京湾上に築き上げたのがトウキョウ・ミレニアムである。内部はいくつかのエリアにわかれており、それぞれが独立した統治の仕方をしていて、そのすべてを管理しているのが、旧カテドラルに作られたセンター（中央政府）内にいるメシア教徒たちである。今回紹介するヴァルハラも、そんな管理されたエリアのひとつである。

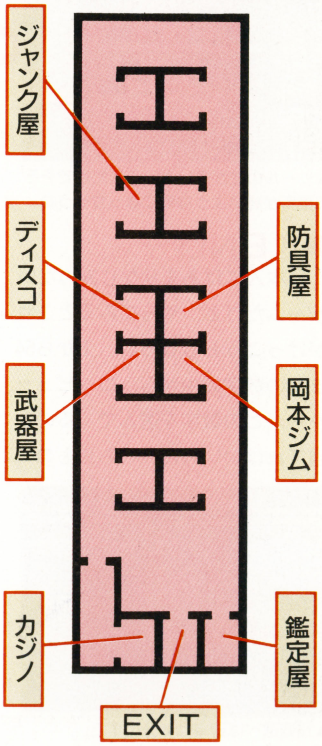
旅立ちの地、ヴァルハラ・エリア!!

各エリアは、いくつかのブロックが集まって構成されているらしいのだが、今回はスタート地点である、ヴァルハラ・エリアの繁華街にあたるブロックを紹介しよう。さっそく中をのぞいて見ると、繁華街というだけあって、実にさまざまな店がある。武器・防具屋、消費アイテムを扱っているジャンク屋、アイテムの効果や値段を調べてくれる鑑定屋、さらにディスコやカジノもあるのだ。そのほかに、闘技場の戦士である主人公が所属しているジムもここにあるぞ。



◀バー。一作目と同様、イカしたドリンクがあるかな。

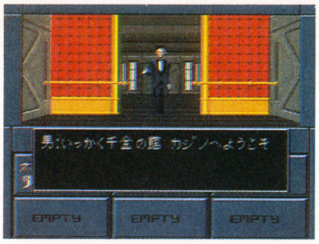
▲ここでは、ちょっと歩くだけで、ありとあらゆる情報を聞くことができるはずだ。



Ⓒシップス／西谷　史　ⒸATLUS／遊企画

すべて見せます！ これがカジノ!!

ファミコン版の『女神転生II』で好評だったあのカジノが、徹底的にパワーアップして帰ってきたのだ。選べる機種も大幅にふえているらしいが、今回はスロットマシン2タイプと、数当てゲームであるKENOの画面写真を入手することができた。さっそくチャレンジだ。マッカをコインと交換したら、気分はもうギャンブラー。アツくなることまちがいなしだ。なお、コインをたくさん集めると、ここにしか置いてない貴重なアイテムを手に入れることができるらしいぞ。



●スロットマシン

老若男女、誰でも楽しく、かつハマッてしまうのがスロットマシン。ルールが簡単だってところがその大きな理由だ。でも、ここに用意されているものは、3タイプともちょっと変わったシステムでできている。そのかわり、当たったときに得られるコインの量ときたら、もう半端じゃないんだ。ガンガン取りまくろうぜ。

★Lucky Symbol

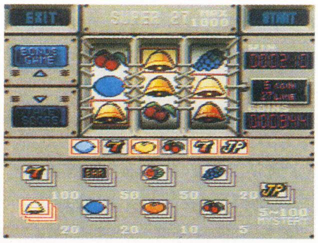
リールが4本で、センターラインが当たりというタイプのマシン。さらにウインドウ内に1～3までの数字があるときにかぎり、その合計によってさまざまないいことが起きるようになっているのだ。でも合計が2以下だとはずれだよ。

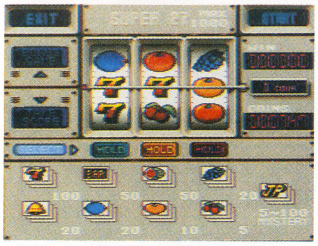
▲リールの数が多いと、それだけでそろう確率が高いような気になっちゃうね。

▲よ～し、この調子でいけば、MAXの1万枚獲得だって夢じゃないぜ。

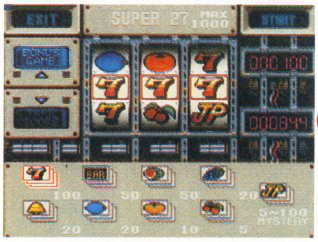
★Super 27

見た目はオーソドックスな3リールタイプのマシン。1コインで1ゲームってのも魅力的。ただ1回でもそろうと、突然ヘビーなマシンに変身するんだ。長く遊べてけっこう儲かる機種のひとつだ。

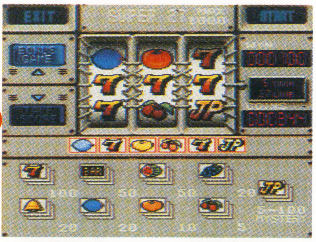




▲そろわなくても、1回たったの1コイン。もう1回、今度こそそってカンジ。



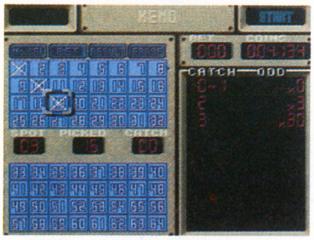
▲7がそろうなんてまれ。このツキが、ボーナスゲームまで続いてくれるかな？



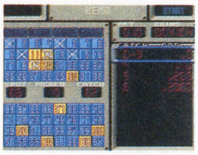
▲ウオォー、信じられん！ でも、一生分の運を使いはたしちゃったんじゃぁ…。

●KENO

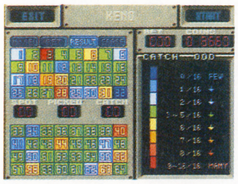
日本人にはあまりなじみのないゲームだけど、やってみるとこれがけっこうおもしろい。1から64までの数字の中から、コンピューターがどの数字を選んでくるのか当てればいいのだ。こちらもコンピューターも16個ずつ選ぶことができるのだ。うまく当たるかな？



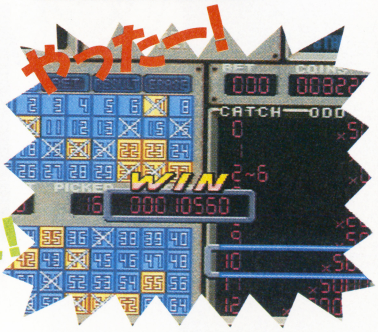
▲16個選べば確率は4分の1だ。



▶オレは、これに命を賭けてるんだ。頼むから当たってちょーだいな。



◀赤いところはよくでる数字、逆に青いところはでにくい数字だ。



まだまだあるぞ！

情報によれば、このほかにも何種類かのゲームが用意されているとのこと。あまりの楽しさに、肝心のストーリーを忘れてプレイし続ける人も、けっこうでてくるんじゃないだろうか。

こんなにあるぜ！　ヴァルハラ・エリアの各施設!!

ヴァルハラ・エリアにあるのは、カジノばっかりじゃないぞ。１作目からおなじみのものや、新たに登場したものまで、ほかにもさまざまな施設が用意されているんだ。いずれも重要なものばかりだから、よく覚えておいてほしい。

●メシア教会とガイア神殿

前出のとおり、現在メシア教はトウキョウ・ミレニアムの事実上の支配者だ。対するガイア教は、完全に消滅してしまったのか……。実は、衰退したとはいえ、今でも熱狂的なガイア教徒たちを中心に、活動を続けているらしいのだ。しかしメシア教徒たちの追及は激しく、このままでいけば確実に消え去ってしまうだろう。ただ、今回の作品にもロウとカオスの概念があるので、そのあたりがどのような形でストーリーにからんでくるのか、気になるところだ。

▲荘厳な音楽が聞こえてきそうな雰囲気のただようメシア教会。落ちつきます。

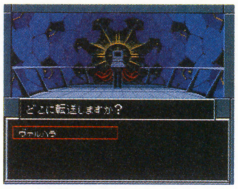
▶こちら、うって変わってガイア神殿。相変わらずカオス、って感じです。

●邪教の館

これがなくっちゃ『メガテン』じゃない！　といいきれるほど有名な場所。今さら説明はいらないと思うけど、念のため。仲魔にした悪魔同士を合体させて、より強い悪魔を作りだすところ。

●ターミナル、リペアガレージ

これもおなじみのスペース。リペアガレージは、１作目の回復道場だと思ってもらえればいいかな。



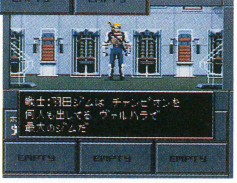
◀今回もまた、セーブとワープでお世話になることになっています。

▲名前が変わっただけなのか、何かほかにも変更点があるのか、今のところ不明。

●羽田ジム

記憶を失いさまよっていた主人公を拾って、闘技場の戦士として育ててくれた、岡本の経営するジムとは宿命のライバルである、ヴァルハラ・エリア最大のトレーニングジム。前回のチャンピオンもここから出ている。今では、多額の借金を抱えた岡本に対して嘲笑こそすれ、すでにライバルという意識は持っていないようである。

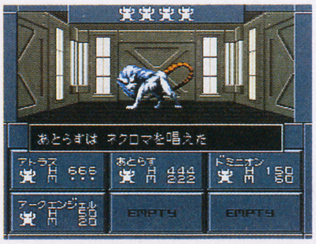
◀こいつがオーナー。見るからに感じの悪そうなやつだ。



▶所属戦士たちの中には、けっこういいやつもいるらしい。

どれを使うか？　どれが効くのか？　新魔法の数々!!

１作目にもたくさんの魔法が登場したが、さらに新しい魔法がある、というからビックリ!!　今回特別に６種類の魔法データを入手することができたので、穴のあくほどよ～く読むべし、読むべし。



魔法名	効　果
エストラ	敵１体を、戦闘中に立ち去らせる。強い敵が残ったときに便利。
デカジャー	相手のかけた、すべてのカジャ系（能力を上げる）魔法の効果を失わせる。
リカジャ	味方のかかった、すべてのンダ系？（能力が下がる）魔法の効果を無効にする。
メディラマ	１作目のメディラハンと同じ。味方全員のHPをある程度回復する。
メディラハン	味方全員のHPを完全に回復する。これが残っているうちはまだ大丈夫。
ネクロマ	DEADストックの仲魔を、UNDEAD状態で戦闘に参加させられる。くわしくは右で。

強烈！　ネクロマの威力

なにやら怪しげな新魔法ネクロマ。その効果は、死んだ仲魔を戦闘に参加させるだけではない。なんと、呼び出した仲魔は敵からの攻撃対象にならないし、位置替えもできないのだ。それでも攻撃力アップを狙って、使ってみる？

Virtua Racing V.R.

MD ■セガ ■価格未定 ■３月発売予定
■レース ■16Mビット

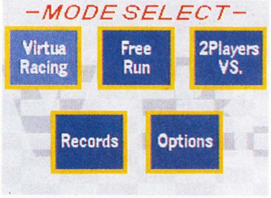
1992年秋、アーケードに衝撃デビューした『V.R.』。そう、あのヴィーアー［vi-a:r］がついにメガ・ドライブに登場!! スピード、操作感、どれをとってもさすがセガだぜ!!

開発者から君へ

このゲームは、実際のマシン性能を基に、遠心力、車体重量はもちろん、摩擦係数、ダウンフォースなどを精密な物理計算によって決定しているので、限りなく実車に近いドライブ感覚が楽しめます。（セガ／田中）

メガ・ドライバーの走り屋ども、READY!?

『Ｖ.Ｒ.』には基本的に三つのモードがある。一つめは「Ｖ.Ｒ.」モード。これはアーケードを忠実に移植したもの。二つめは「Free Run」モード。これは敵車が一切出てこない練習用。そして三つめが「2Players VS.」モード。２人で対戦ができるんだ。たったの16Mビットでここまで凄いのは、特殊演算チップ「S, V, P」(セガ・ヴァーチャ・プロセッサー）を搭載しているからなのだ。!!



▲豊富なモードにポリゴンの機能をフルに生かした多角度からの映像、なめらかなカメラワークを見てくれ!!

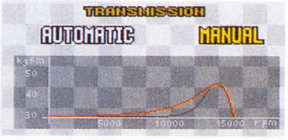
スタート前にこいつをチェック!!

●コースは３種類

アーケードの３コースを忠実に再現。３コースしかないとお嘆きの君、そのセリフは全コースを制覇してから吐くんだな。フッ。

●マニュアルかオートマか!?

下の写真（オレンジのラインはマニュアル、グレーはオートマの性能を表している）のとおり、マニュアルの加速性能が優れている。ただしある程度の慣れが必要なので最初はオートマがいいだろう。

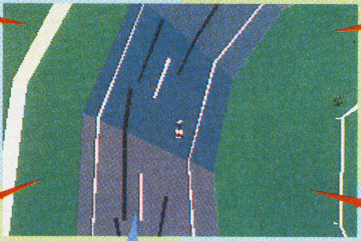


４種の視点をなめつくす!!

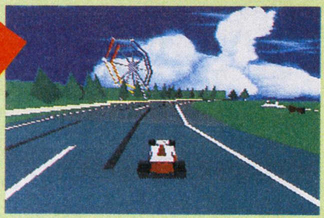
Virtua1

◀コクピットからの視点。迫力は一番だが、コースを覚えた者のみが使いこなせるのだ。

Top View

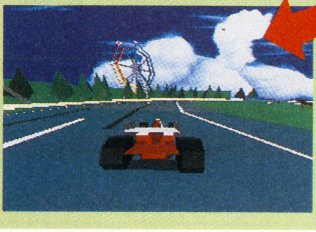


Virtua3



▶先がかなり見やすくなっている、最もスタンダードな視点といえる。初心者はこれで。

Virtua2



◀スタート時の視点。いわゆるレース・ゲームの基本的な画面だね。Virtua1ほどではないにしろ、やはり先が読めないのだ。

あなたのお気に召すまま
アーケード同様 四つの視点を自由に選べる。例えばこのビギナーコースの最終コーナーでは視点によってどのように変わるのか？

Virtua4

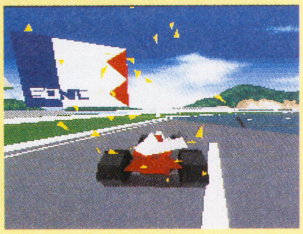
◀遠くまで見渡すことができ、すべろうが、クラッシュしようが他人ごとのよう。まさに神の視点。

©SEGA

限界への挑戦！コンマ1秒をけずるのだ!!

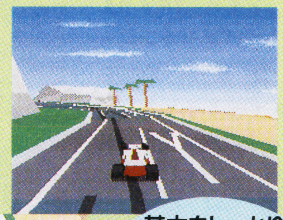
POINT 1 コースを覚えろ!!

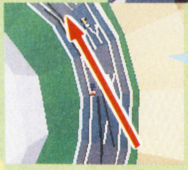
フリーランモードで何度も走り、コース中目印となる物(看板など)を覚えよう。



POINT 2 コーナリングの美学を追求!!

ただ曲がるだけじゃない、いかに最短距離(きょり)をとれるかがコンマ一秒に影響してくるのだ。



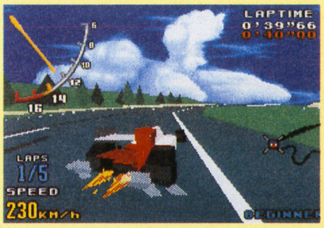


基本をしっかり

外から入り、内から抜ける。アウト・イン・アウトを忘れるな!!

POINT 3 ポンピングブレーキ禁止!!

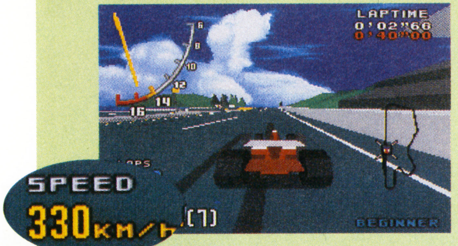
減速する時は何度もボタンを押して細かくブレーキ(ポンピングブレーキ)するより、ブレーキ・ポイントを決め、1回にした方がよい。



◀テールが流れ出したら即、ブレーキが基本。減速するとバックファイアが吹き出すぞ！

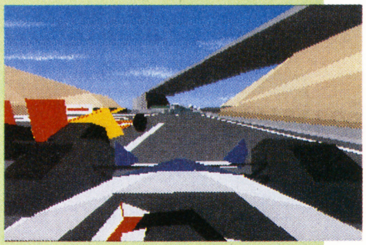
POINT 4 男ならマニュアルを選べ!!

多少の慣れは必要だが、タイムを縮めるのならマニュアル(7速)が不可欠(ふかけつ)。MAXスピードはオートマを2キロ上回る330km／hだ!!



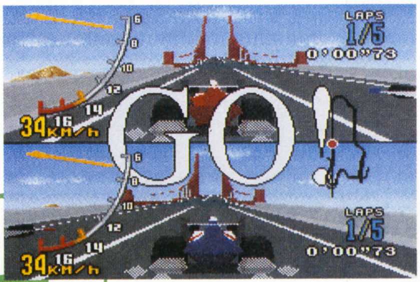
POINT 5 敵車はこうかわせ!!

敵車はひきつけてイッキに抜き去る。これが基本。コーナーでの追(お)い越しに注意しろ。



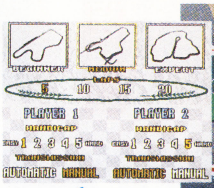
熱すぎるぜぇ、対戦モード!!

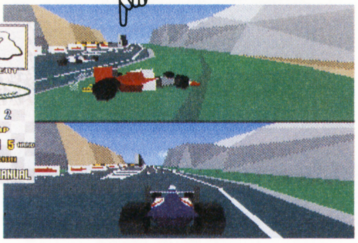
アーケードで最大8人まで可能だった対戦が、今回MDに移植するにあたり画面上下2分割(ぶんかつ)の2人対戦モードになった。対戦の際(さい)には周回数を5、10、15、20周から選べ、ハンデをつけることも可能。また、トランスミッションもマニュアル、オートマ共に自由に選べるようになっている。腕を磨(みが)いてライバルを倒(たお)せ!!



▲敵車が出てこないので、心ゆくまでバトルできるぞ！

ハンデをつければ若葉くんも安心

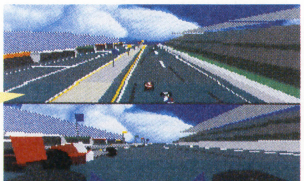




▲ハンデは5段階あり、数が増えるほどグリップ力がなくなり、カーブを曲がりにくくなる。2人の実力の差が大きい時に使おう。

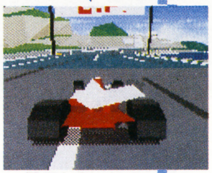
視点ハンデもおすすめ♡

上下違う視点で走る事ができるので、こういったハンデをつける事もできる。



まさにセガマジック!! ピット・イン

走行中、何度もクラッシュするとウイングが破損(はそん)し、コーナリングに影響(えいきょう)してしまう。こんな時は迷わずピット・イン。アーケードでおなじみのポリゴン人間たちが傷(きず)ついたマシンを直してくれるのだ。



▲何度もぶつけるとこのようにウイングが折れちまう。

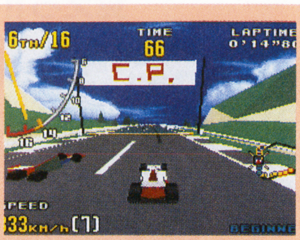
完全攻略 全3コース ウイニング・ラン への道

Beginner BIG FOREST

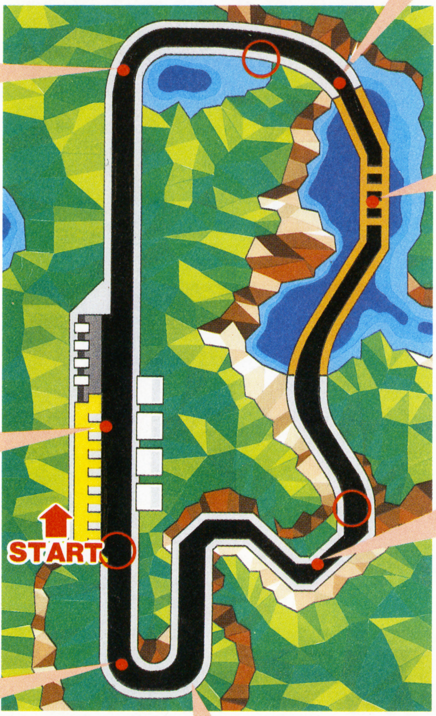
まずはコーナリングをたたきこめ!!

初心者向けの高速コース。ビギナーといってもナメてかかるとクラッシュしまくるぞ。まずはこのコースを徹底的(てっていてき)に走り込み、アウト・イン・アウト、ブレーキング・ポイントなど、コーナリングの基本を体に染み込ませよう。

▶第2コーナー

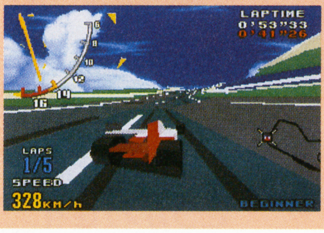


▶チェックポイント後のコーナーも減速する必要なし。アウト・イン・アウトで切り抜けよう。チェックポイントが見えたら、次のコーナリングの準備を。



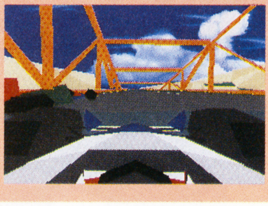
○マップ上のこのマークは、チェックポイントを表します。

▶第1コーナー



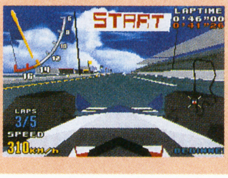
◀ゆるやかな第一コーナーは、最高速で曲がりきることができるのだ!!

▶BRIDGE



▶鉄橋はゆるやかなS字カーブになっている。鉄橋に入る前のコーナーでは一瞬アクセルをはなし、減速しよう。

▶ホームストレッチ

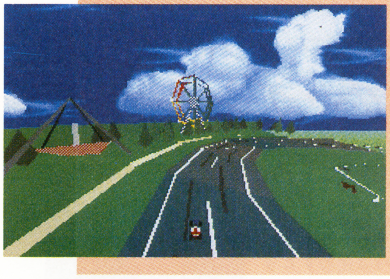


◀スタート直後と最終コーナー後の直線は、あとに続くコーナーを気にせず、アクセル全開で駆け抜けろ!!

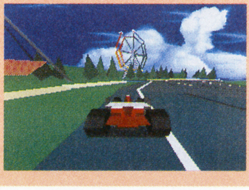
▶S字カーブ

▼最初のバンク(角度)カーブは、うまくラインをとればノーブレーキでいける。逆カーブをそのまま曲がったら、次のバンクはカーブの頂点で減速しよう。テールの流れ始めがポイント。マニュアルの時(7速)は5速まで落として来たるべき最終コーナーにそなえよう。

▶デンジャラス・ポイント!!



◀ビギナーコース最大の難関、最終コーナーはかなりの減速が必要。テール(車の後部)が流れ出したら、おもいっきりブレーキをふめ!!



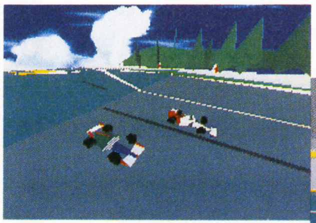
ここに注目!!

◀わーい遊園地だ。観覧車に見とれてないで、とっとと最終コーナーの減速にそなえよう。

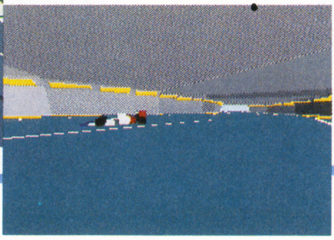
REPLAY画面でポイントチェック

「V.R.」モードで全5周完走するとスタートからゴールまでをリプレイすることができるぞ。リプレイ時には様々な角度から自車を見ることができる「多角度」と、真上から見られる「上空」の二つの視点モードが選べる。コーナーのラインどりやブレーキング、減速状態など、重要なポイントをチェックして、さらにテクを磨(みが)こう!

[多角度モード]

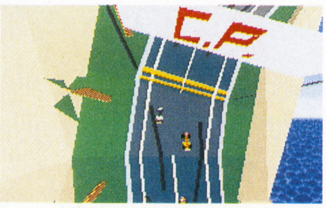


◀ななめ上からの視点。敵車をまさに追い抜かんとしているところだ!!



▶横からの視点。ミディアムコースのトンネルをいっきに駆け抜ける!!

[上空モード]

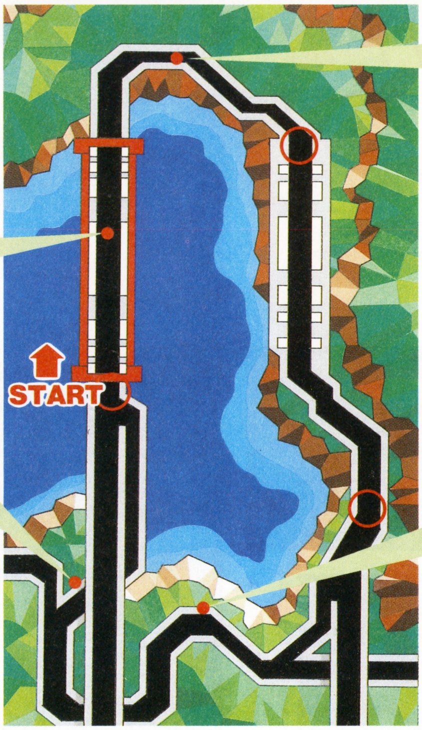


▲これで徹底的にコーナリングをチェックして、アウト・イン・アウトを完璧にしろ!!

Medium BAY BRIDGE

ああ、美しきベイブリッジ

青空に赤いベイブリッジが映える美しいコース。ピットがなく道幅が極端に変わるので注意！景色に見とれてるヒマなんかないぞ。

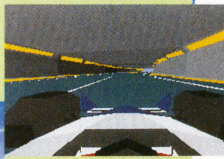


ここに注目!!

◀スタート直後、敵車の群れに気をつけろ。Virtua4のブリッジは一見の価値あり。

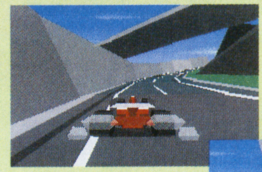
▶トンネル

▶トンネル内はラインをうまくとれば最高速でかわせる。

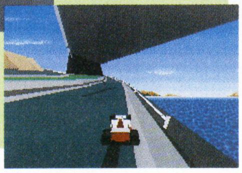


◀Virtua 4でトンネルに入ってはいかん!! 事故の元だぞ。

▶最終コーナー

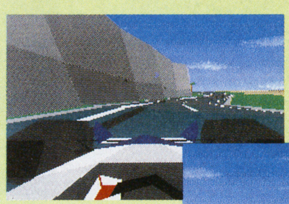


◀立体交差下のカーブは要ブレーキ。左は固いコンクリなので無理せず、テールを立て直せ!!

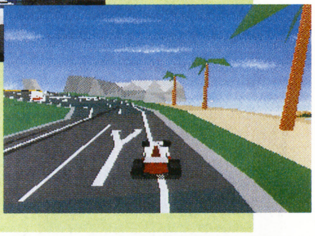


▶二つめの立体交差の先は道が急に狭くなる。ハンドル操作はソフトに。

▶デンジャラス・ポイント!!



◀S字カーブ、最初のコーナーは一瞬のエンブレでOK。左の壁に注意。

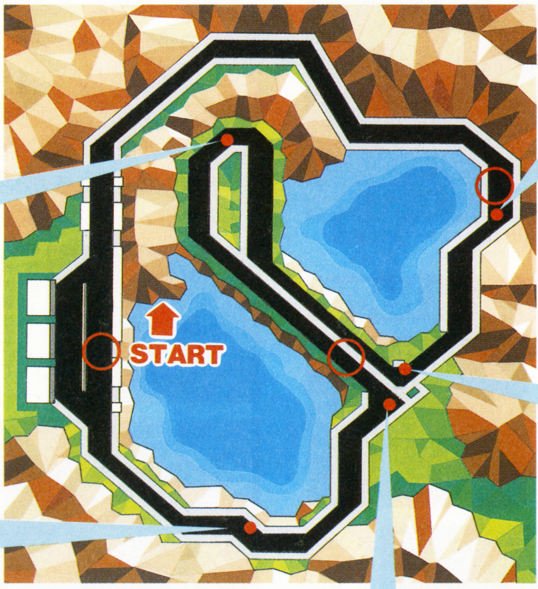


▶第2コーナーはヤシの木が目印。ここはかなりの減速が必要だ。テールが流れたら、即ブレーキ。

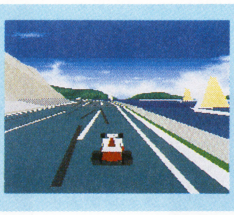
Expert ACROPOLIS

魔のヘアピン待つ…

『V.R.』最難関は神殿とヨットが眩しいアクロポリス。名物、魔のヘアピンは、これまでのテクを総動員して抜けよう！



ここに注目!!



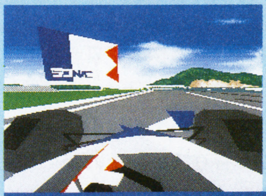
◀右に見えるは湖に浮かぶヨット。さすがヨーロピアンは優雅だね。

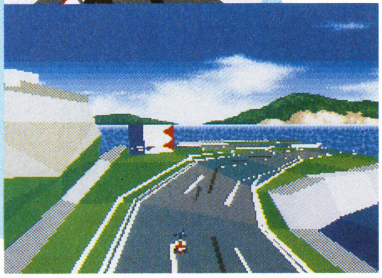
▶ヘアピンカーブ

▼バンクがキツい魔のヘアピンカーブは曲がる時、左の路肩に当てるとクラッシュするぞ！

▶デンジャラス・ポイント

▶アクロポリス第一の難関、直角カーブ。トリコロールカラーの看板(SONIC書いてあるぞー)が見えたらブレーキ全開、あせらずに抜けろ!!



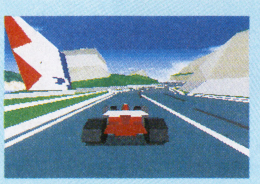


▶谷間の連続コーナー

◀視界が谷間にさえぎられるのでVirtua4がいいだろう。

▶S字カーブ

▶90度カーブで通過したソニックの看板が再び見えたら、そこは谷間への入り口。視点をVirtua4に変えておこう。



風の伝説ザナドゥ

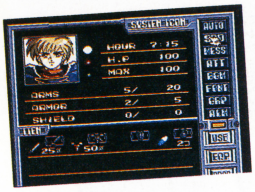
戦闘シーンが2種類あるという、特殊なアクションRPG『風の伝説ザナドゥ』。今回は、ボス攻略に役立つテクニックを紹介しよう。

PC ■日本ファルコム ■7800円〔税別〕 ■2月18日発売
■アクションRPG ■スーパーCD-ROM²

どうしてもボスキャラのいる横スクロール面がクリアできない！ そんな君のために、今回はボスキャラ攻略のためのちょっとしたテクニックと、実戦レベルでの対処の仕方を教えよう。これでもっと先の章まで行くことができるぞ。

▲まずはイベントをクリアして、ボス面に行こう。

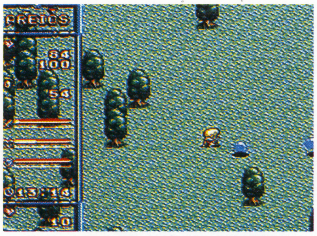
▲ボス面に行くまえに、武器を買いそろえておく。


▲システムモードの武器熟練度は、こまめにチェックしよう。

やっぱりあったね、半キャラずらし

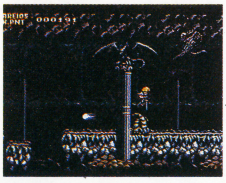
フィールドでの戦闘は、キャラを敵に半分だけあてて攻撃する。これで敵からのダメージは激減。

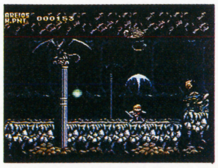
▲素直に正面から攻撃すると、受けるダメージが大きいぞ。

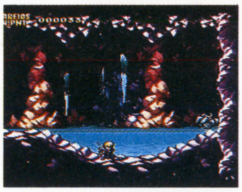

▲半分ずらせば、ダメージは減る。

横スクロール面は、攻撃方法がいろいろある

ボスのいる横スクロール面に入ると、今までのフィールド面とはうって変わって、いろいろな攻撃方法が存在する。その時々の状況にあわせて、これらの攻撃方法を使いわけていこう。


▲反対に敵が下にいるときは、ジャンプと下＋IIで下斬りだ。

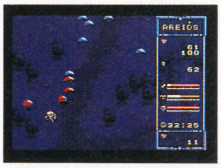

▲敵が空を飛んでいるときは、方向キーの上＋IIで上攻撃だ。

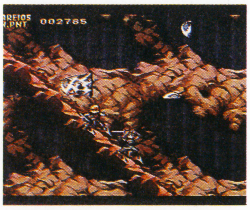

▲進みたい方向の斜め上とIIで、スライディングもある。

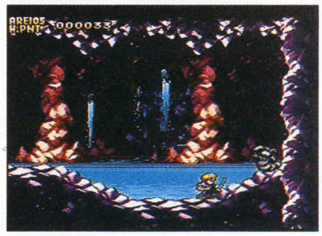
熟練度を上げてラクラククリア！

このゲームでは、武器の熟練度というのが重要なポイントになっている。熟練度をMAXにするのは結構大変。でも実は、ボスのいる横スクロール面は、ちょっと戦っていればみるみる武器の熟練度が上がっていくのだ。

▲武器、防具ともにMAXではないが、ボスのいる横スクロール面へ。


▲今まで、フィールド面でちまちまと熟練度を上げていたが……。


▲では、ためしに何匹かと戦ってみましょう。ザクザク。


▲横スクロール面だと、あっというまに熟練度がアップするぞ。

▲ほーら、あっというまにMAXだ。上の画面と見比べよう。

©日本ファルコム

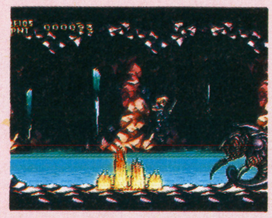
プレゼントのお知らせ
『風の伝説ザナドゥ』を買う君たちに、ビッグプレゼントだ！ ソフトのマニュアルに添付してある応募券に必要事項を記入して、下記まで郵送しよう。もれなく全員に、ザナドゥオリジナルグッズが当たるよ！ 〒108 東京都港区芝5-33-1(森永プラザビル) 日本電気ホームエレクトロニクス株式会社 パーソナルプロダクト事業部 ソフトウェア推進部

序章から6章までのボスキャラ攻略ワンポイントアドバイス

序章 【VS.ヴォーミット】

風の伝説ザナドゥ

このボスキャラは、まず火球を飛ばしてくるので、それをくぐり抜けてボスに接近する。すると火柱弾を撃ってくるので、これを飛び越しながら、攻撃する。この繰り返しで楽勝だ。



◀火柱弾をうまく飛び越して攻撃だ!

第3章 【VS.グラキエス】

風の伝説ザナドゥ

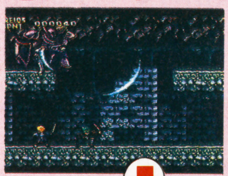
火柱弾と雷の二段攻撃をしてくる。だが、実は戦闘が始まったらすぐに、スライディングで画面右端まで移動すると、ほとんど攻撃をくらわないのだ。あとは垂直ジャンプ攻撃でクリア。

◀ここにいれば、雷以外は当たらないぞ。

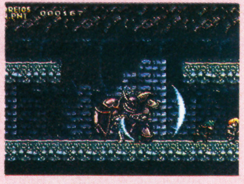
第1章 【VS.メイドーブル】

風の伝説ザナドゥ

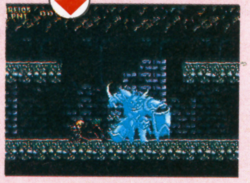
ボスは台に乗ると、斜め下45度にウェーブ弾を撃つので、台に乗る瞬間に真下に潜り込んで上斬りを連射する。そして降りてきたら、ため斬りを当てろ。



◀ボスが台の上に乗ったら、真下から上斬りを連射しよう。



▶ウェーブ弾は、ジャンプで避ける。



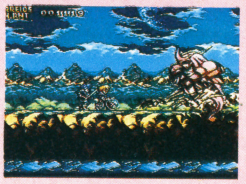
▶降りてきたところへ、ため斬りがヒット。これで勝てるぞ。

第4章 【VS.女神トゥーン】

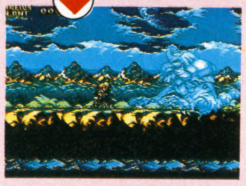
風の伝説ザナドゥ

女神の攻撃方法は、3方向への連続弾の繰り返し。これに対抗するには、画面中央よりやや左の位置で、剣を振り続ける。これで女神を倒すことができる。

◀この位置で剣を振れば、弾を破壊しながら攻撃できる。



▶弾がくっつくと、HPが減っていく。

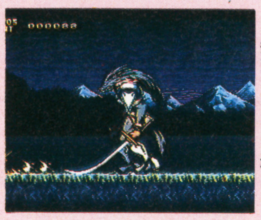


▶敵の体が動いてもあわてずに、攻撃し続けるのだ。

第2章 【VS.カコース】

風の伝説ザナドゥ

このボスは、そんなに複雑な動きをしない。ただ、巨大剣から繰り出される衝撃波は、ものすごいスピードなので、よく見てジャンプしないと、攻撃をくらってしまう。

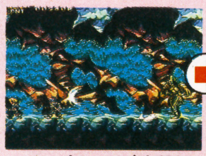


◀衝撃波に注意して、垂直ジャンプ避けだ。

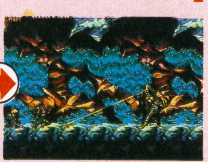
第5章 【VS.ギャランローゼ】

風の伝説ザナドゥ

この敵は、ウェーブ弾やレーザー光線など、避けにくい攻撃ばかりしてくる強敵だ。相手の動きをよく見て避けていこう。



▲ウェーブ攻撃は、垂直ジャンプで。

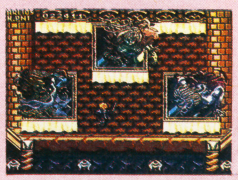


▲このレーザーは端にいれば当たらない。

第6章【VS.アレハンドラ】

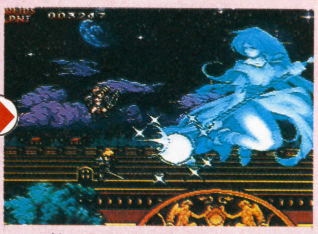
風の伝説ザナドゥ

このボスはかなり激しい攻撃をしてくる。炎の出ているときは避けに専念しよう。炎が止んだら攻撃だ。



◀この面の中ボスは、鏡にうつしだされる瞬間を見逃さずに、攻撃だ。

▲巨大なボスとの勝負。炎が出ているあいだは、ひたすら避けよう。タイミングよくジャンプだ。



▲敵が力をため始めたら、すかさずこちらもため攻撃だ。弓の攻撃をうまく利用しろ。

開発者から君へ

『風の伝説ザナドゥ』は、プレイしていて気持ちいいということをコンセプトに作られました。通常の移動はもちろん、敵との戦闘、レベルアップや、買い物、人との会話にいたるまで、今までのゲームにはない感覚で、プレイできると思います。2年半の歳月をかけて完成した『風の伝説ザナドゥ』にご期待ください。（日本ファルコム／中原）

GX SDガンダム

ガンダムワールドをシミュレーションで体験しよう!

SFC ■バンダイ ■予価 9980円［税別］ ■2月発売予定 ■GXチップ
■シミュレーション ■8Mビット+64KSRAM ■バッテリーバックアップ

バトルシーンにアクションの要素を盛り込んだ、ユニークなシステムのシミュレーションゲームシリーズの新作。「より速く、より強く、より派手に！」をモットーに、前作『SDガンダムX』を超進化させたゲームなのだ！今月はどのマップでも共通する基本的な戦略の立て方と、MSのデータを紹介していくぞ！

ACT 1 大将ユニット特別大公開!

『SDガンダムGX』では、大将MSが重要な役割を持っている。どれほど重要かというと、自軍の大将MSが倒されればゲームオーバーになってしまうくらいだ。大将MSは、このゲームだけに登場するオリジナルデザインのMS。1機で並の戦艦以上の戦闘力があり、バトルシーンで「ほとんど無敵」のパワーを見せてくれる。

2プレイヤー側の大将 X ZAKU

ネオジオンの大将MS。性能は、X GUNDAMとそう変わらない。

◀大将MSは、間接攻撃をすることもできる。

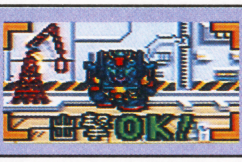
1プレイヤー側の大将 X GUNDAM

地球連邦軍の大将MS。エネルギー容量は、ガンダムの3倍以上だ。

◀ゲーム序盤は大将MSにかなう相手はいない。

通常では生産できない強力ユニットも登場！

中立のベースで、強力MSが手に入ることもあるのだ。

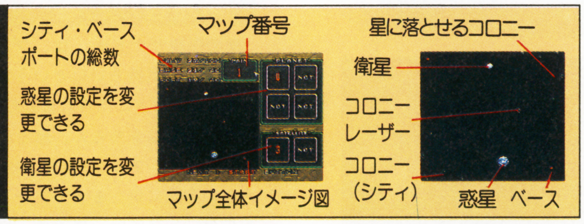


◀これもオリジナルのMS。敵に回すと、恐ろしい相手だ。

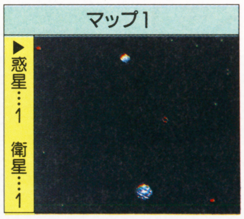
ACT 2 12大マップ秘密大紹介!

惑星や衛星といったサブマップが少ないものから多いものまで、全部で12のマップが用意されている。宇宙の広さは変わらないが、サブマップが多くなれば、マップ全体が広がることになる。初期設定画面で全体マップとサブマップのタイプを変更できる。

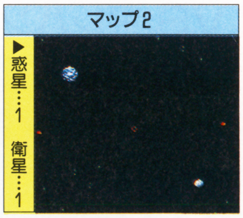
マップ選択画面の解説



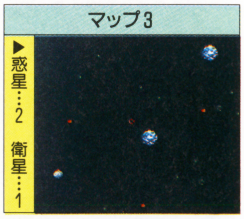
マップ1
▶惑星…1 衛星…1



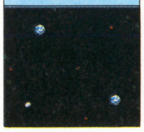
マップ2
▶惑星…1 衛星…1



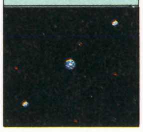
マップ3
▶惑星…2 衛星…1



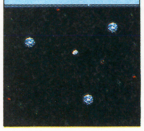
マップ4



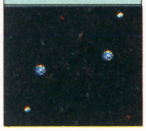
マップ5



マップ6

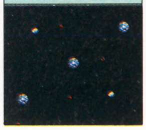


マップ7

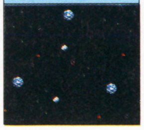


マップ8

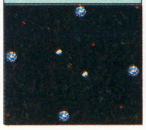
マップ9



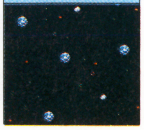
マップ10



マップ11



マップ12

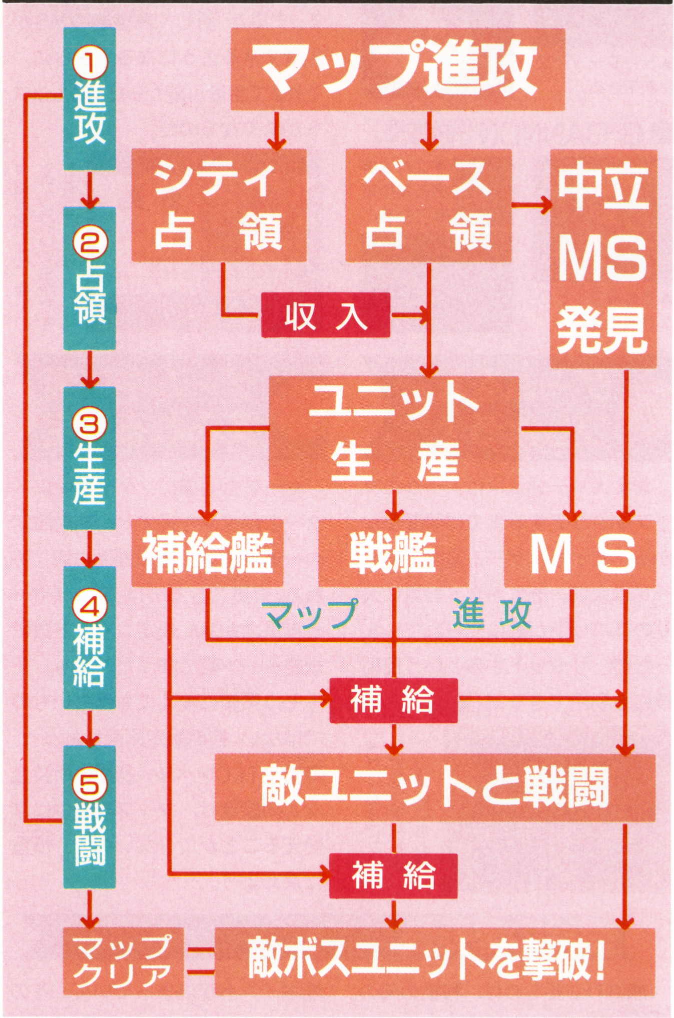


※ゲーム画面・データはすべて開発中のものです。

ACT 3 マップ攻略大作戦！

さて、いよいよゲームの攻略である。今回は、どのマップでも当てはまる基本的な攻略の手順から紹介していこう。特に作戦行動中のMSや艦隊以外は、おおむねこの手順で行動する。各サブマップ上でも、ほぼ同様の手順を繰り返すことになる。

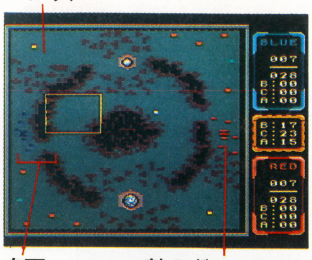
攻略手順基本チャート



①進攻

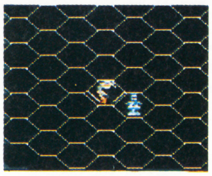
まずはユニットを動かさないことにはゲームが始まらない。ミニマップで重要ポイントを確認し、おもむろにユニットを動かす。いきなり敵大将MSの方へ戦いに向かっても、全滅するのが落ちだ。だが、大将MSの動きはチェックしておこう。ともかく、初めは戦力アップや補給のことを考えて、ベースの占領に真っ先に向かおう。

例）マップ1

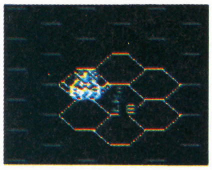


②占領

ベースを占領しただけではMSの生産はできない。戦争にはお金がかかるのだ。シティを占領すると、次のターンでの収入が増える。ベースやシティを占領して「占領ポイント」が増えると、TECレベルが上昇する。TECレベルが上がると、高性能のMSが開発できる。つまり、占領なしに戦力の増強はあり得ないのだ。



◀MSを積んだ戦艦を移動させて、コロニーの隣のマスで行動を終了させる。

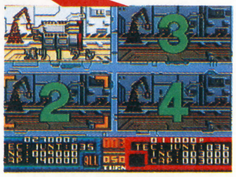


◀戦艦からMSを発進させコロニーを占領。次ターンでは、まずMSを搭載する。

③生産

やはり直接的な戦力の増強には生産が欠かせない。多く占領するためには、戦艦やMSを大量に生産する必要がある。精鋭部隊は、TECレベルが上がるまで待とう。また、補給艦を生産しておかないと、戦艦がマップ上で立ち往生した時に困る。必ず生産しておこう。

◀自軍のベース。敵に占領されると、生産中のユニットは敵のものになる。



▶ひとつのベースでは、同時に四ユニットの生産が可能だ。

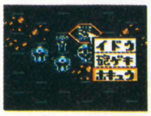
④補給

各ユニットは、移動時に推進剤を消費する。戦艦もMSも、推進剤が切れると1ターンに1マスしか移動できなくなる。そうなれば簡単に敵に包囲されてしまう。MSの作戦行動時には戦艦を、戦艦の長距離移動時には補給艦を随行させ、補給路を確保しておこう。

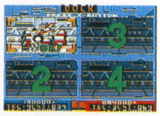
●MSの補給

▶補給ポイントの残っている戦艦に搭載されると、自動的に補給される。

●戦艦の補給



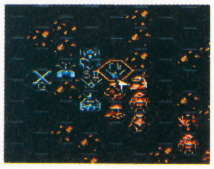
▲補給艦から補給できる。



▲ベース内のドックで補給する。

⑤戦闘

マップ攻略の要。対MS戦・対艦船戦・対敵ベース戦などがある。勝てば敵に損害を与え、なおかつユニットの経験値も上がる。



▶敵に接近した戦艦はMSを周囲に展開させ、支援効果を得られるようにする。

◀隣接した仲間と共に戦うアクションバトル。

▶3Dバトルは、攻撃の途中で抜けることもできる。

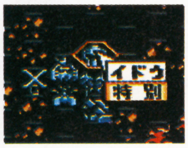
ACT 4 戦略ポイント大調査！

ポイント1 特殊武器を持ったMSを有効に使う！

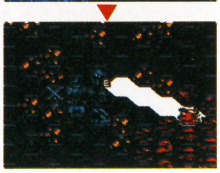
戦艦だけでなく、一部のMSも間接攻撃ができるようになった。中でも特に強力な攻撃が特殊攻撃。コロニーレーザーやコロニー落としのMS版のようなものと思えば、威力が想像できよう。うまく使えば、敵の大将MSすら一撃で落とせるのだ。

●百式〈メガバスーカランチャー〉

▲地球連邦軍で、わりと容易に生産できるユニットだ。



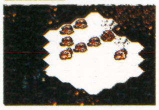
▲「特殊」のコマンドを実行する。



▶1ライン上、数マス先までのユニットをすべて撃破する。

●GP２A〈核弾頭バズーカ〉

▲ティターンズで生産できる。



▼広範囲のユニットを消滅させる。

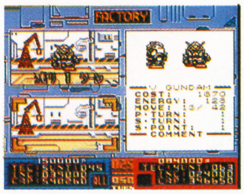
●G-CANNON〈間接攻撃〉

▲連邦軍でTEC1から生産可。

▼これは普通の間接攻撃である。

ポイント2 TECレベルを上げよう！

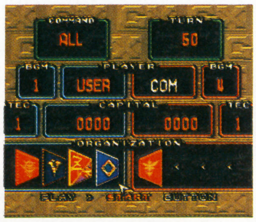
シティ・ベース・ポートなどを多く占領するとTECレベルが上がる。すると、新しく高性能のMSが生産できるようになる。さらに、それまで生産可能だったMSもコストが低くなるのだ。



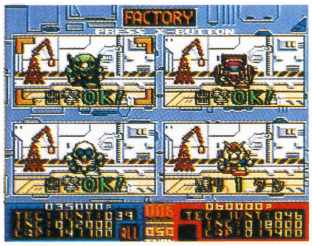
◀連邦軍では、最新のVガンダムも生産できるようになる。

ポイント3 陣営は四つまで選べる！

陣営を変えると、生産可能ユニットのタイプを変更できる。陣営は全部で五つあり、そのうちの四つまでを同時に選べる。初期設定で、画面の中央よりの陣営が自軍のメインの陣営だ。通常は、プレイヤー側が地球連邦軍で、COM側がネオジオンである。変更すれば、ティターンズ対ティターンズとか、地球連邦軍対他の４陣営という、ちょっと変わった戦いも可能だ。いろいろ試してみよう。



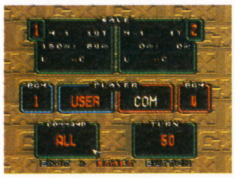
▶初期設定で陣営を選ぶ。COM側も変更できる。



▲同じ軍でハイ・ザックやデナン・ゾン他のMSを同時に生産できる。

ポイント4 ゲームをセーブしよう！

シミュレーションは、一つのマップをクリアするまでに時間がかかる。だから、ゲーム途中でのセーブは大切。それから、お気に入りのユニットが敵にやられてしまった時、リセットするという反則技にも利用できるぞ(笑)。



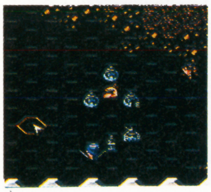
◀ゲーム中にスタートボタンを押すと、この画面になる。

ポイント5 ゲーム中に変えられる設定

セーブと同様に、ゲーム中にスタートボタンを押すと、初期設定の一部を変更できる画面に切り替わる。変更できるのは、プレイヤーと自軍のBGM、規定コマンド数に規定ターン数の四つだ。でも、そうそう頻繁に変えても面白いものではない。初期設定画面にあった、陣営やTECレベル、初期の所持金などの設定は、マップ攻略中には変えることができないので、慎重に決めよう。

ポイント6 支援効果を活用しよう！

味方ユニットが数機隣接していると、支援効果が生じる。攻撃や防御に、少しだけ有利な修正が加わるのだ。逆に、敵が団体で攻めてきた時には注意。地形効果とも組み合わせ、より有利な状況で敵と戦闘をするように心掛けよう。

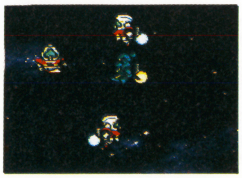


◀味方ユニットで、敵ユニットを囲んでしまう。こういう場合の方が、支援効果は高い。

●戦艦で攻撃

◀支援効果表で、どの程度の効果があるのかが分かる。

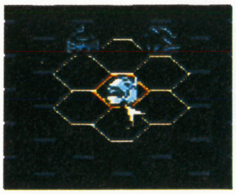
●MSで攻撃



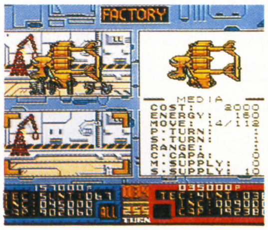
◀"効果"どころか味方がバトルそのものに加わる。

ポイント7 補給の重要性

補給が必要なのは、移動の時の推進剤だけではない。エネルギー(耐久力)やMSの特殊武器(核弾頭・ミサイル・ファンネルなど)も、補給しなければ回復しないのだ。MSに補給する戦艦、戦艦に補給する補給艦。それぞれに補給可能ポイントが決まっていて、そのポイントも補給されないと回復しない。しっかりした補給路を保つことが戦局を有利にする。そして逆に、敵の補給路をうまく断つことが勝利への近道である。



◀推進剤が切れて、一マスしか移動できなくなったMS。

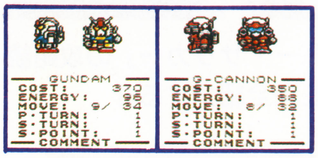


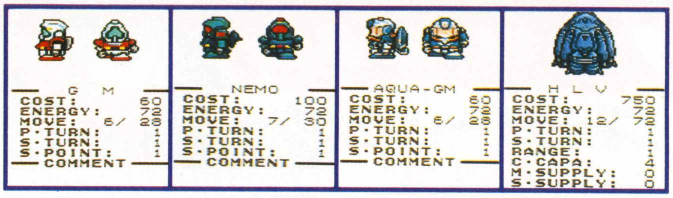
◀惑星上では、宇宙や衛星上とは違う補給艦を生産。

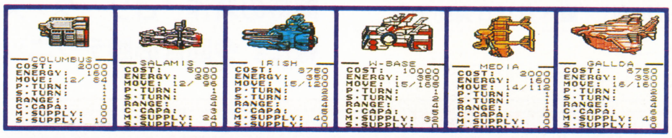
ACT 5 生産可能ユニット・初期データ大図解！

地球連邦軍

【 TECレベル1 】

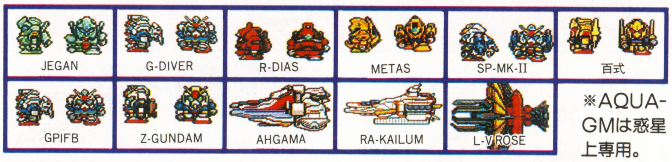






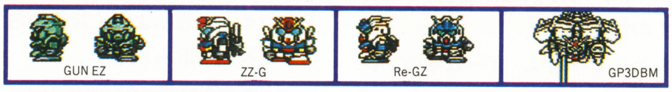
【 TECレベル2 】

対COM戦で自軍になる地球連邦軍のみ、TEC3までのユニットの名称を公開しよう。



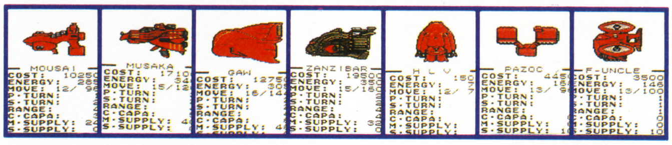
※AQUA-GMは惑星上専用。

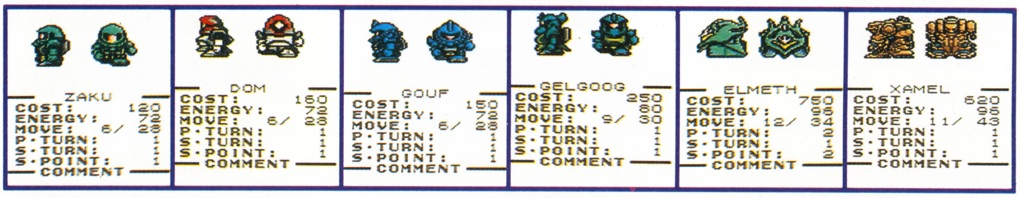
【 TECレベル3 】



ネオジオン軍

TEC1から強力なMA、エルメスの生産ができる。

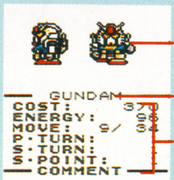




5大陣営で生産できるユニットの初期データ集だ（地球連邦軍以外はTECレベル1のユニット）。TECレベルが上がると、ここに載っていないユニットも作れるようになる。

データ表の解説

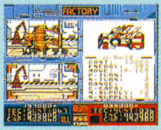
●MS



MSのグラフィック
MSの名称
MSの能力値

COST：生産するために必要な費用
ENERGY：エネルギー量（体力）
MOVE：移動力／推進剤量
P・TURN：生産にかかるターン数
S・TURN：補給にかかるターン数
S・POINT：補給に必要な補給ポイント

●戦艦



※名称・能力値などの説明は、MSと同様。

RANGE：砲撃の射程距離
C・CAPA：MSの搭載数
M・SUPPLY：MS用補給ポイント
S・SUPPLY：戦艦用補給ポイント

ティターンズ

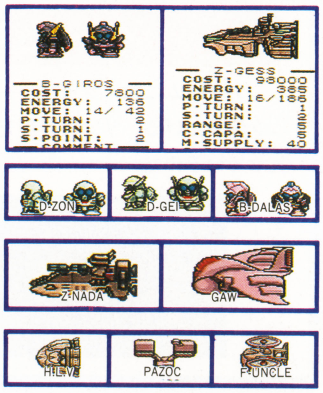
『Zガンダム』の時代の、地球連邦軍のエリート部隊。G AREXの生産ができるのが魅力。

アクシズ

元ジオン軍。TEC1では、大気圏に突入できる戦艦がない。

クロスボーン・バンガード&ザンスカール 連合軍

『F91』のクロスボーンと、『Vガンダム』のザンスカールの連合軍。TEC1で生産できるのは、まだクロスボーンの機体ばかりだ。



開発者から君へ

▶バンダイ広報担当（牛村氏）

GXチップを搭載して戦略要素、コンピュータの思考もパワーアップしました。アクションバトルでも、バリア、ハイパーメガ粒子砲、ファンネルなどの強化装備で巨大MAやファンネル装備MSが強烈に強くなりましたので期待(?)してください。ファンネルの動きも必見です。いろんな武器が追加されましたが、中でもギャンの「機雷」と「針ミサイル」は面白いですね。密集戦で威力があるでしょう。

お気に入りのMSで存分にアクションバトルを楽しんでください。

Jリーグ Super Soccer スーパー・サッカー

SFC
■ハドソン　■定価9500円〔税別〕　■3月18日発売予定
■スポーツ　■12Mビット

期待の新作『Jリーグ・スーパー・サッカー』の攻略続報だ。今回は必勝テクニックを完全紹介する!!

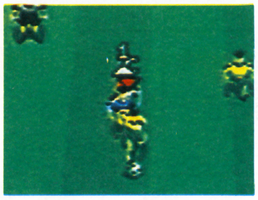
テクニックを磨け！必勝プレイ徹底紹介!!

サッカーは、瞬間的な判断力を必要とするスポーツだ。それはこの『Jリーグ・スーパー・サッカー』でもいえること。ゲーム中のプレイでは、フリーキック、スローイン、タックル、そして、相手のフリーキックを阻むために組む壁など、プレイヤーは、それぞれの局面で有効な行動を一瞬で、判断してプレイしなければならない。試合で勝利したいと思うならこれらのプレイを100パーセント実行できるように、内容や効果を把握しておくのだ。

そこで今回は、ゲーム中のプレイテクニックを使い方とあわせて実際に紹介していこう。一つ一つのテクニックが、勝利のカギを握っているので、一つ一つのプレイを確実に実行しよう！

タックル

ボールを持った相手にタックルをかける。注意しよう。背後から行うと反則を取られやすい。


▶うまく使えば、効果的にボールが奪える。

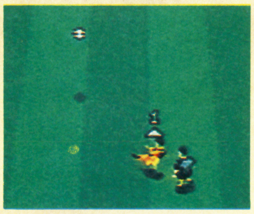
スローイン

フィールドから出たボールを再び、入れる。ボタンを押す長さによって、飛距離を変更できるぞ。

▶ボールを投げた後はパスでつなげ！

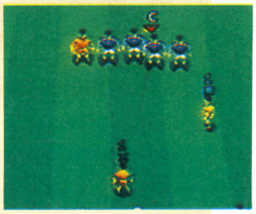
アフタータッチ

ゲーム上で、ボールを蹴ったのち、ボールに変化を与える。この操作をうまく使って、攻撃のテンポを作れ！


▶ロングパスやロングキックで活用しろ！

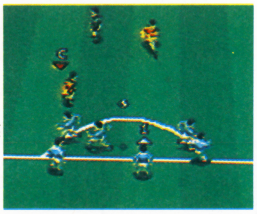
壁

相手側のゴール付近で、フリーキックになると、相手チーム側は数人で、壁を作ることができる。なんとしても阻止しろ！


▶守備側は、ヘディングでカットできる。

直接フリーキック

味方にパスするか、直接、敵ゴールを狙えることができる。状況に応じて作戦を変えろ！


▶ボールを壁に向かって蹴れば壁を越せる。

間接フリーキック

攻撃側がオフサイドをとられたときに守備側が行えるキックプレイ。ゲーム中はパスプレイのみ。

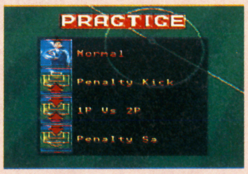
▶状況に応じて、臨機応変に作戦を組め！

J.LEAGUE™

ゲームを盛り上げるサブ機能満載!!

このゲームには、メインゲームを盛り上げる、サブ機能が充実しているのだ。

◀試合時間などが、変更できるぞ。



▶PK戦が、楽しめるモード。

▶競技場の設定が、可能なのだ。

▲最高、最低得点の記録を持つ選手の名前は自動的にバックアップされる。

Ⓒ1993、1994 HUDOSON SOFT

ペナルティーキック技術研究

ペナルティーキックは、サドンデス後に行われる場合と、相手側のペナルティーエリアで相手からファウルを受けた場合の２種類がある。守備側は最大のピンチ、攻撃側は最大のチャンスなのだ。

ボールの動きを見ろ!!（キーパー編）

ここで相手にムダな得点を許してはダメだ。キーパーをゴールエリア内の８方向に移動させて、ボールをキャッチするのだ。全神経を相手の動きに集中してボールの軌道を読め。

タイミングをズラして動き出せ!

ボールをキャッチするコツは、相手が蹴ったボールが、画面中央にくるときまで飛ぶ方向を見ていること。ボールの飛ぶ方向は、このあたりまでこないと読むことはできない。タイミングが命だ。

▶このあたりまで、ボールをジックリ見ていろ！

ゴールをきめろ!!（キッカー編）

試合を有利に運ぶためには、このチャンスを生かさなくては！ペナルティーキックは、落ち着いてプレイさえできれば、ゴールできる確率は高い。あせらず、慎重にキックしろ。

キックメーターの操作がポイント!

キックするボールの力とキックの正確さはすべて、このキックメーターによって左右される。選べるシュートポイントは９ヵ所。メーターの中で、動く針を青いエリア内で止めろ。止める位置が、メーターの中心に近いほど正確でパワーのあるキックが打てるのだ。

▲針の移動とタイミングをつかめ！

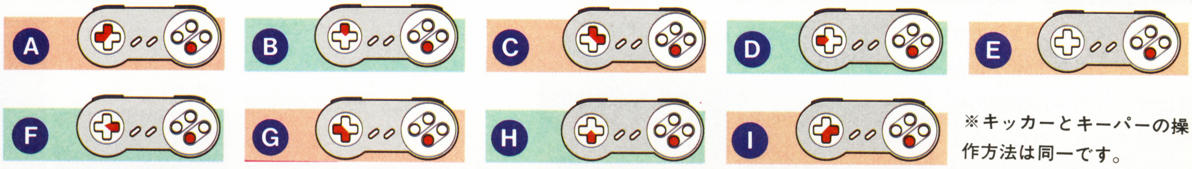
◀青いエリアと針の移動速度は、チームごとに違う。

フェイント技を活用!

▶このフェイント技は結構使える！

対戦用の技だ。キックの前にタイミングずらし技としてキッカーを蹴る方向とは逆の方へ動かせ！

操作方法一覧表

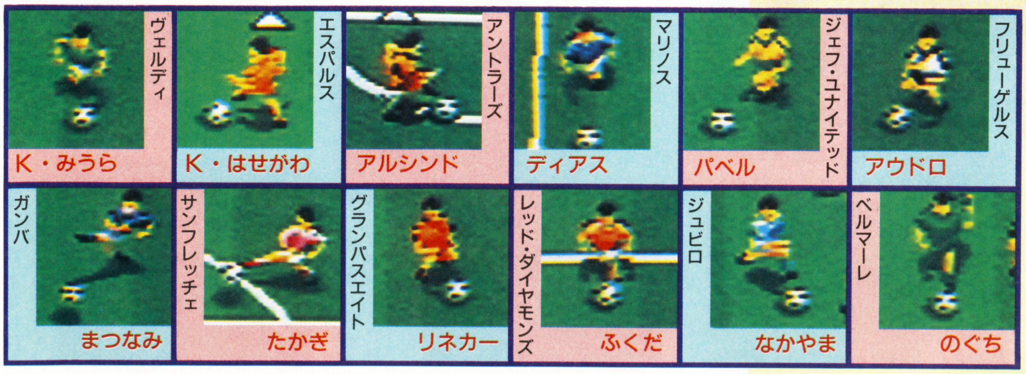


※キッカーとキーパーの操作方法は同一です。

チームメンバーをヤル気にさせる中心選手をチェック!!

パラメーターには、チームメンバーの気力を表す士気メーターがある。このメーターは各チームにいる中心選手が退場になったり、本来のポジションから外れてしまうと減少してしまう。下がってしまうと、ほかの選手たちの動きが鈍くなるので注意が必要だ。

▲チーム士気が下がると、ゲージの左にある指が下をさすぞ。



※ペナルティーキックとキーパーの移動は操作ボタンは、A、B、X、Yボタンのどれかを押します。

開発者から君へ

フォーメーションは、試合前に決定すればよい、というわけではありません。試合展開によって、選手交代とからめて交代しましょう。（スローインとか、コーナーとか、ゲームの切れ目にSELECTボタンを押せば変えられるよ！）

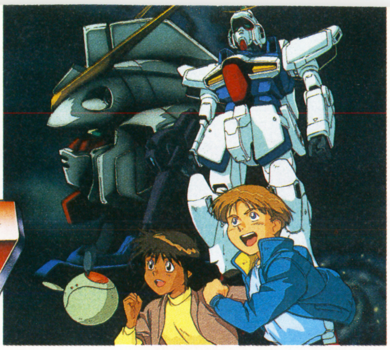
僕のおすすめ作戦

- ○リードした終盤→５—３—２
- ○負けているときの終盤→３—３—４
- ○延長サドンデスになったら→４—２—４

これできっと、負け知らずだ！選手交代は、ＴＶで試合を見て研究しよう。より本物の気分を味わえるぞ!!

（ハドソン　三井）

機動戦士Vガンダム



開発者から君へ

久々にリアルタイプの「ガンダム」がSFCソフトとして登場だ。たくさんある、全ての武器を使いこなさないと、後半登場のV2ガンダムを操ることはできないぞ！メカ好きな君もシュラク隊が好きな君(笑)も、『Vガンダム』をよろしくな！

SFC

■バンダイ ■9800円〔税別〕 ■3月発売予定
■アクション ■12Mビット

今回は、ゲーム中盤のステージ5までを紹介しよう。Vガンダムの武器の使いわけが重要なポイントになるぞ。

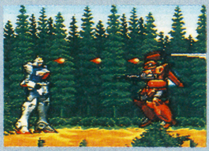
Vガンダムを操り、ザンスカール帝国から地球を守れ！

プレイヤーは「Vガンダム」を操り、敵のMSと激しい戦いを繰り広げる。その戦いに勝つために、「Vガンダム」が装備している多数の武器をうまく使いこなしていこう。

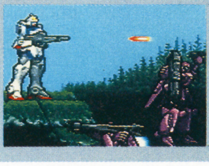
みごとステージをクリアすれば、ストーリーを説明するためのデモシーンを見ることができるぞ！

▲ステージの冒頭でデモが流れ、リアルなグラフィックによって、ストーリーを詳しく説明する。

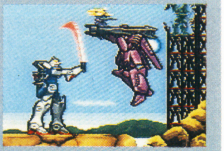
Vガンダムの武器をうまく使いこなせ！



▲攻撃の基本となる、バルカン砲。弾数制限はないので、どんどん使え。



▼遠くの敵も倒すことのできるビームライフル。弾数制限あり。



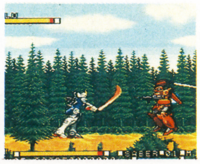
▲至近距離の敵にダメージを与えるビームサーベル。使用制限はない。

物語の前半、1～5ステージをドーンと大紹介!!

ステージ1 「廃工場でクロノクルと一騎うち！」

最初のステージは、カサレリア近くの廃工場が舞台。敵はザンスカール帝国の偵察部隊である、クロノクルが操るMSゾロだけだ。練習がてらで軽くクリアだ。

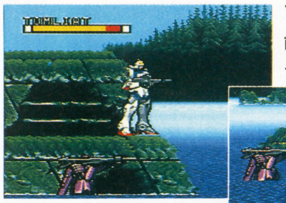
▲敵はクロノクル1機だけ。余裕だね。



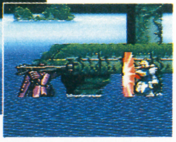
▲武器になれるためにいろいろためそう。

ステージ2 「ラベ河で水中戦だ！」

セカンドステージは、ラベ河での戦闘になる。敵が複数で襲ってくるので、敵の弾をシールドで防御しつつ、ビームライフルで攻撃していこう。



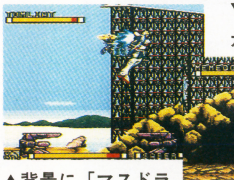
▲残弾数に注意しよう。



▼水中戦も可能。シールドで防御だ。

ステージ3 「ジブラルタル攻防戦！」

宇宙にいくためのシャトル発射台「マスドライバー」があるステージ。ここでは岩を足場に、敵MSと戦う。しかもステージの最後には、敵の新型MSが登場する。



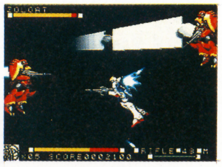
▲背景に「マスドライバー」が見える。

▼敵の新型MSが「Vガンダム」を襲う！

ステージ4 「Vガンダム、宇宙へ！」

マスドライバーで宇宙に上がった「Vガンダム」。ステージ4は、初めての宇宙ステージだ。上下左右から敵の攻撃が飛んでくるので、シールドを多用すること。

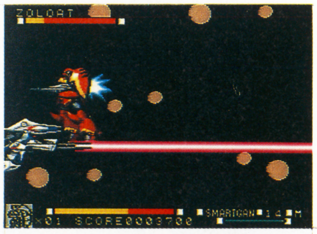
▼宇宙戦用MSである「ゾロアット」も登場するぞ。



▲背景に見えているのは、太陽電池だ。

ステージ5 「そしてVダッシュガンダム登場！」

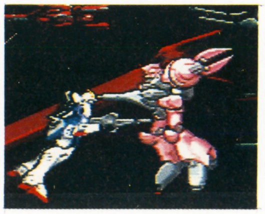
ついに敵の要塞「カイラスギリー」を攻撃する「リガミリティア」。ガンダムもVダッシュに改造し、敵の戦艦を背景に、横スクロールしていく中を、突破していく。



▲Vダッシュ専用の武器「L・ビームライフル」。敵を貫通する。

▶バックパックを背負うVダッシュガンダム。

◀このステージは強制横スクロールだ。



◀ステージの最後には、最新MSが待っている。

©創通エージェンシー・サンライズ・テレビ朝日
©BANDAI 1994

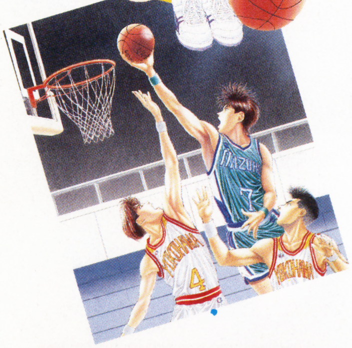
パフが入って、サクッと軽い。
Meiji
ALMOND CRISP
CHOCOLATE
サクッと軽くて香ばしい!!
明治チョコレート
アーモンド
クリスプ 新登場
アーモンド
アーモンドビター
こんどのアーモンドは
サクサク、カリコリ。
Meiji

講談社人気20大コミック

応募総数34,956通

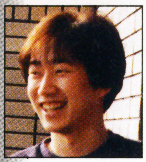
◆創刊号の「講談社人気20大コミック ゲーム化コンテスト」に、多数の応募ありがとう！ 集計の結果、3番の『DEAR BOYS』が5840票の得票で第1位の座に輝いたぞ。そこで『DEAR BOYS』や、上位得票のまんがが、どんなゲームになればいいかを覇王レビュアーと編集部で、いっしょに考えてみたぞ！

第1位 DEAR BOYS



5,840票

原作者 八神ひろき先生



●1位に選ばれて“まさか”っていう気持ちで喜んでいます。どうもありがとうございました。仕事の気分転換にスポーツやレースのゲームをやりますが、バスケットのゲームは操作がむずかしくていつも苦労しています(笑)。『DEAR BOYS』がゲームになるんだったら、バスケットプレイはもちろんのこと、哀川たちが、まんがのように成長してみんなが感情移入してくれるようなゲームになれば、最高ですね。

覇王レビュアー大﨑悌造氏の考えたゲーム『DEAR BOYS』

●アクション性の高いバスケゲームにするのがフツーだろうけど、それじゃあまりにアタリマエ。同じスポゲーでも、戦略を重視したシミュレーション型とか、ストーリーを重視したアドベンチャー型がおもしろいのでは?

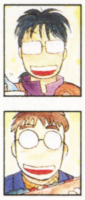
覇王編集部が考えたゲーム『DEAR BOYS』

●『DEAR BOYS』といえば、キャラクターの美しさが魅力のひとつ。それならば、アドベンチャーゲームが最適だろう。八神先生の原画をガンガン取り込んだゲームシーンは、コマンドの駆け引きで勝敗が決まる。さらに、哀川のダンクが炸裂するシーンは、アニメーションで完全再現。もちろん対戦モードもついているだろう。

ゲーム化コンテスト 結果発表

第2位 金田一少年の事件簿

画／さとうふみや
作／金成陽三郎



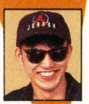
●多くの人気作品のなかで、堂々の2位に選出していただいて、大変うれしく思っています。もし、ゲーム化するとしたら、主人公が他のキャラクターの話を聞き、かつ画面に隠された証拠品を捜し出し、犯人を推理するといったRPGがいいと思います。考えてみれば『金田一少年の事件簿』のような推理物って、RPGにするにはもってこいの素材なんですよね。（金成氏コメント）

覇王レビュアー笠井　潔氏の考えたゲーム『金田一少年の事件簿』

●まあ、月並みな発想でしょうが、やっぱし本格派バリバリの学園猟奇推理アドベンチャーしかないでしょう！　考えてみると、これまでSFCではなんと、アドベンチャーが2本しか出てないのよ。しかもそのうち本格推理モノはゼロ！　今が絶好の狙い目よ！

第3位 ああっ女神さまっ

原作者／藤島康介



●3位獲得!!　ということで、ありがとうございます。私もゲームは好きで、気付いてみれば、ほとんどのハードがあるという状態です。先日もNEO・GEOを買ってきて、『サムライ・スピリッツ』で鷹を飛ばしまくっております。自分の作品がゲームになるなら、新しいハード対応で複数の人が楽しめるゲームがいいですね。やはりコンピューターを相手にするより、人を打ち負かした時の爽快感と敗れた時の挫折感、これぞまさに人生の光と影……。ううむ意味不明。（藤島氏コメント）

覇王レビュアー渡辺荘一氏の考えたゲーム『ああっ女神さまっ』

●ずばり、猫実工大自動車部をメインの舞台にしたRPG要素を持ったレースゲームがいいでしょう。ベルダンディーの魔法＋スクルドの発明でパワーアップして、さまざまな異種格闘レースを勝ち抜いていく。キャラクター総登場のにぎやかな雰囲気でいけばバッチリ。

第4位 シュート！

◆編集部が考えたゲーム『シュート！』
単なるスポーツゲームではなく、試合を通じてドリブル技能やスタミナなどの能力値が上がったり、フォーメーションを覚えたりするRPG的要素を加えたゲームにする。

第5位 はじめの一歩

◆編集部が考えたゲーム『はじめの一歩』
試合に向けてのトレーニングや調整などを、自分の考えで進めることのできる〝トレーナーモード〟をつけて、ユーザーの好みに選手を育てるシミュレーション要素を加える。

第6位 寄生獣

◆編集部が考えたゲーム『寄生獣』
思いきって、横スクロールのアクションゲームにしてみたらどうだろうか。さらに、右手のミギーが眠っている時は新一は、ひとりで戦うというハンデなどを設定する。

第7位 OH！ MYコンブ

◆編集部が考えたゲーム『OH！ MYコンブ』
リトルグルメの食べ物を実写取り込みでグラフィック化し、見ると思わずヨダレが出る画面にする。やはり、料理勝負をメインにおいたシミュレーションゲームだね。

第8位 DANDANだんく！

◆編集部が考えたゲーム『DANDANだんく！』
アクションRPGができるとおもしろい。主人公が、さまざまなバスケ試合で技を身につけていく過程をじっくり作りこむ。もちろん対戦のみモードもつける。

第9位 龍狼伝

◆編集部が考えたゲーム『龍狼伝』
やはり作品の壮大なスケールを生かしたシミュレーションゲームだろう。ただ、ヘックスなどは使わず、リアルタイムタイプに仕上げて、スピード感を出してみたい。

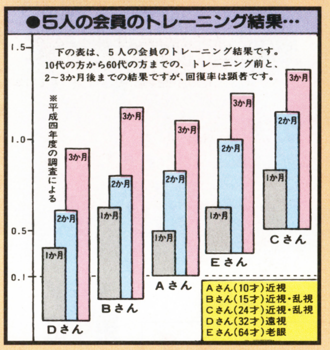
第10位 沈黙の艦隊

◆編集部が考えたゲーム『沈黙の艦隊』
シミュレーションが最適なのだろうが、あえて、対艦船、対潜水艦といったさまざまな対戦モードを持ったアクションゲームにしてみるとおもしろいのではないか。

第11位…………GUNSMITHCATS
第12位…………お天気お姉さん
第13位…………行け！ 稲中卓球部
第14位…………HAYATE
第15位…………ネッタイ
第16位…………REGGIE
第17位…………ナニワ金融道
第18位…………工業哀歌バレーボーイズ
第19位…………大車輪
第19位…………てやんでいBaby

朝晩15分、4週間でOK！

近視が治らないなんて、誰が決めたのでしょう？
メガネ、コンタクト……もう、うんざりです。
あなたの視力は今、いくつ？　視力0.01の方でも、ダイジョ～～ブ!!
アメリカで65万人の眼を救い、日本でも29万人が効果を体験!!



TM 視力回復 トレーニング講座

©1987 BERESFORD,VISION THERAPY INCORPORATED アメリカ視力回復協会編

近視・乱視・老眼・遠視あなたの目の悩みに効果大！

お願い 当協会は、国内ですでに**29万人の回復実績**を持つ、アメリカ視力回復協会©の承認を受けた**日本唯一の協会**です。昨今、当協会の理論を模倣し、紛らわしい社名、広告で誤認させる団体が数多く見受けられますが、当協会およびアメリカ視力回復協会とは一切関係がありません。お申し込みに際しては、**日本視力回復協会**という表示を必ずご確認ください。

禁複製

とじこみハガキを今すぐポストに!!

案内書無料急送

お急ぎの方はお電話で!!
東京03(3318)6111

「私たちがこのプログラムを開発しました」

ユージン・クォーリー博士

★ユージンクォーリー博士　カリフォルニアを中心に、視力眼科博士として視力回復法と科学的な眼の研究、臨床訓練指導を続け、このプログラムの開発に努めた。
★リチャード会長　視力回復のためアメリカ視力回復協会を設立し、このプログラムの開発と普及に尽力。世界の眼科医界に大きな影響をあたえ続けている。

体験談

体験者の喜びの声

新聞広告でこのトレーニングを知り、朝晩欠かさず実行しました。ふだんでも疲れた時にはマッサージングを多めにやりました。二か月後の今は左眼0.2右眼0.1が、0.9、0.8ぐらいにまで回復しました。
（永山敦哉・19才）

貴社のビジョンテラピープログラムで視力回復訓練をした結果、0.06から0.5まで視力がアップ！最初のうち辛いかも知れませんが、ポイント1でも向上すると、だんだん訓練が楽しくなります。
（新谷真理子・17才）

※当講座は緑内障、白内障などを治療するものではありません。それらの方は医師にご相談下さい。

日本視力回復協会　〒166 東京都杉並区成田東4-38-17

郵便はがき

料金受取人払

杉並局承認

118

差出有効期間
平成７年２月
28日まで

郵便切手は
いりません。

166-□□

（受取人）

東京都杉並局私書箱第44号
（〒166　東京都杉並区成田東4-38-17）

日本視力回復協会

視力回復トレーニング講座

A752

このハガキを今すぐポストへ！

見るだけでも
タメになる
案内書無料急送！

氏名	フリガナ	性別	男・女
住所	〒　　都道府県		
TEL		年令	

きりとり線

視力回復™

©1987 BERESFORD, VISION THERAPY INCORPORATED

トレーニング講座

視力0.01以下でも 1.0以上に…

あなたの大切な眼をマモルため、

1日も早いご入会を……

きりとり線

近視 乱視 老眼 遠視 も

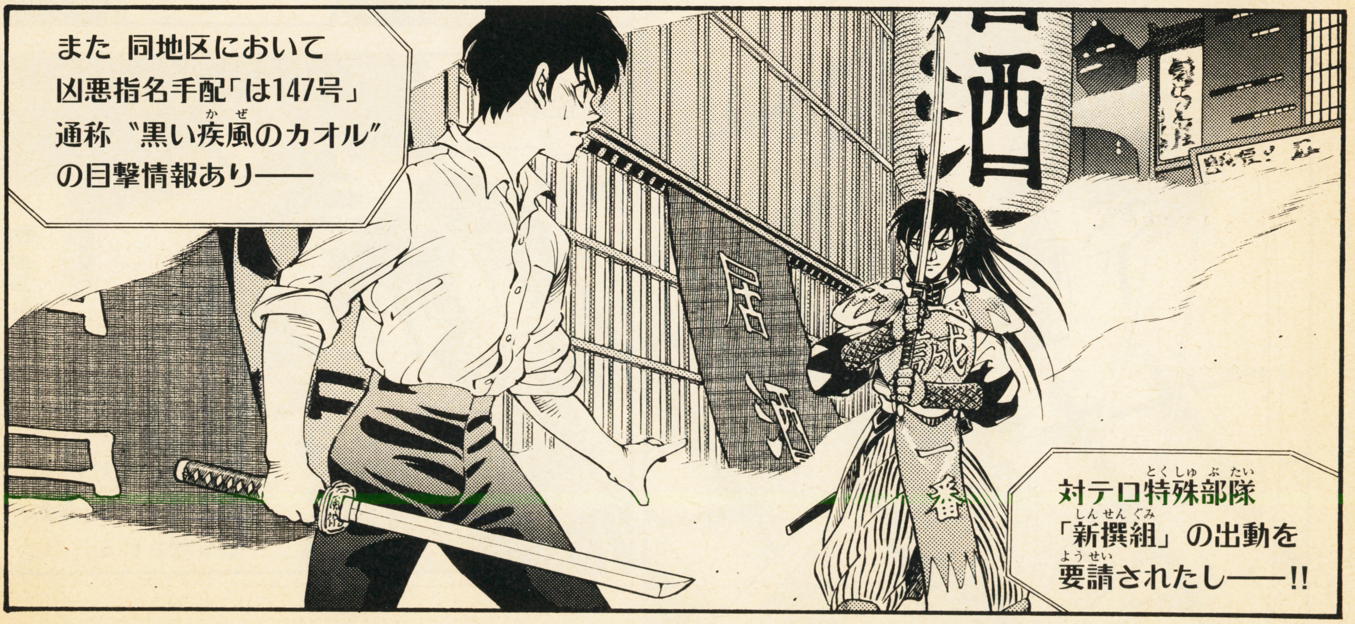
朝晩15分、1ヵ月の訓練ですべて解決!

❖天才剣士とカオルがいま対峙する！

幕末覇王伝 カオル

第3話 天才の証明

宇野比呂士



カオルに勝算はあるのか!?

橘高薫(15歳)県立T中学3年、成績は中の中、苦手科目は体育、好きなのは美術、ゲームはなんでも好きだが、やっぱりRPG派。

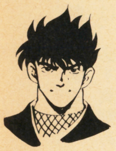
沖田総司　男　LEVEL49　HP1700
武器・大和守安定　鎧・甲三型(改)
天然理心流免許皆伝(試衛館師範)

スペースデータ わざ

天然理心流

▼そもそもは剣術、柔術、棒術の三術からなる武術、そのほかに秘術として、気合い術（気合いによって相手を倒す技）がある。その特徴は、必ず真剣あるいは木刀を持った相手と打ち合いながら、形を覚えるという実戦的な点にある。その真髄は気組み（気力、気魄）にある。

霧隠才蔵　女（17歳）　LEVEL15　HP460
武器・投げくない　鎧・くさりかたびら
忍術・春花の術・霧隠　妖力200



猿飛佐助　男（20歳）　LEVEL23　HP1040
武器・超特大手裏剣「風車」　鎧・くさりかたびら
忍術・猿飛の術　妖力48

スッ
ジャカッ
……見える
はぁ
はぁ
——いや
わかるんだ!!
大気の揺らぎが
流れがボクに
剣の動きを
教えてくれる
……!!
この刀の真の力を
使える相手に
めぐり会えて……
本当に
うれしいな
ジュル
ジュルルル
ドクッ!!
なんだ あの
刀は——!?
ドシュ
ドッ
な……
ジュルルゥ

剣

▼沖田総司の刀（大和守安定）は、刀工安定が自らの血をもって、この刀を鍛えたといわれ、そのため、血を好む妖刀となった。その切れ味は、他の刀を削れるほどである。また、何人斬っても脂が付くことはなく刃こぼれ一つしなかった。

わざ

龍尾剣

▼相手の剣をはねあげて、返す刀で袈裟がけに斬りさげる一撃必殺の殺人剣。通常は、上段から剣をふりおろして斬っても背骨でとまるものだが、この剣では肩から入って脇腹へと一刀両断にした。

つづきは119ページだ。 急げ！

覇王3月号とじこみ付録

Romancing Sa·Ga 2

ロマンシング サ・ガ 2 ™

攻略データ&まんがシアター

自分の判断で、どんどん変わる皇帝とストーリー。突然、覚える技。増えていく術&陣形。領土が拡大したときの喜び……。『ロマサガ2』の魅力は尽きない。『ロマサガ2』の魅力に取りつかれた編集部がおくる大特集。すべてのロマサガフリークへ捧ぐ。

©1993 スクウェア イラスト／小林智美、南野琴、みやさかのりあき、内野文吾

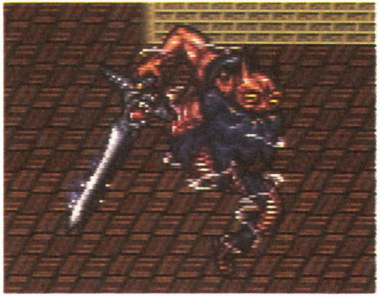
皇帝の前に立ちはだかる 伝説

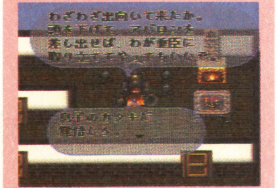
クジンシー

遭遇ポイント
北バレンヌの
ソーモン

皇帝レオンとその長男を殺した憎いヤツ

七英雄のなかで、最初に出会うことになるのが、このクジンシーだ。クジンシーは、皇帝ジェラールの兄と父を殺した犯人で、ゲーム序盤での最大の敵となる。

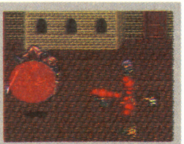




▲クジンシーは、ソーモンに館を構えているぞ。

これに気をつけろ

ソウルスティールの見切り技を持っていれば、絶対勝てる。味方を回復させながら、うまく戦おう。



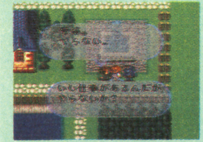
▲レオンは、死を賭して見切り技を体得。

ボクオーン

遭遇ポイント
ステップの
地上戦艦

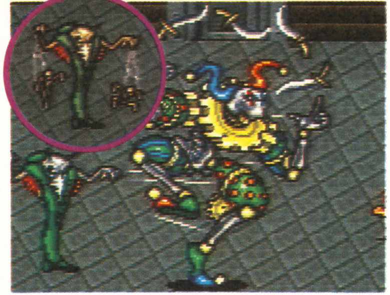
ステップを蹂躙する地上戦艦の艦長

ボクオーンは、地上戦艦の艦長。戦艦に潜入するには、軍師の立てた作戦を実行するか、マイルズでもうけ話にのるか、の2通りがある。



◀もうけ話だと、装備ナシで潜入。

▶軍師の作戦だとラクに潜入。



これに気をつけろ

ボクオーンは、マリオネットで同士討ちを狙ってくる。また、人形を使うボクオーンは超強い。

▲つねにスタンさせて、技を封じろ。

の七英雄たち。Ⅰ

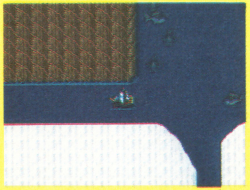
皇帝の世界統一事業を妨害する七英雄。一度プレイしただけでは、なかなかその居場所がわからなかったり、勝てなかったりするはずだ。そこで、七英雄の出現する場所と攻略のポイントを紹介することにしよう。

スービエ

遭遇ポイント
沈没船か氷海

船乗りたちが恐れる海の覇王

スービエは、海に潜む唯一の七英雄だ。武装商船団を操り、帝国を攪乱したりする一方、海の主と合体して、海の覇王になろうとしている。



▲氷海にいる場合と、沈没船にいる場合とがある。

これに気をつけろ

海の主と合体している場合は、防御力が高く手強い。得意技は、全体攻撃のメイルシュトローム。

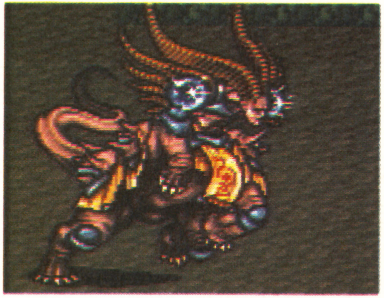
▲回復系の術がないとツライ。

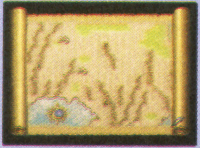
ダンターク

遭遇ポイント
ナゼール地方のどこかのダンジョン

強くなるためにあらゆる生物を吸収する

ダンタークの目的は、ただ強くなること。その目的を果たすために、ナゼールの洞窟を歩きまわり、いろいろな生物を吸収しているのだ。



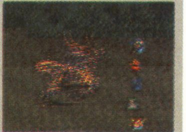


◀ダンタークの居場所は……。

▶よく見ると腕があるタイプ。

これに気をつけろ

全員ダメージのぶちかまし、グランドスラムなどで攻撃してくる。防御力の高い陣形で戦おう。



▲全員がダメージをくらう、ぶちかまし。

皇帝の前に立ちはだかる 伝説

ロックブーケ

遭遇ポイント
サラマットの
沈んだ塔

男たちを惑(まど)わせるサラマットの女戦士

ロックブーケは、女王になりすまし、古代文明の秘密を調査している。正体を知らない皇帝は、いろいろと協力させられるぞ。彼女との対決の場は、沈(しず)んだ塔の最下層(さいかそう)。

▲沈(しず)んだ塔の最下層(さいかそう)では、水竜に守られている。

これに気をつけろ

男のキャラを誘惑(ゆうわく)するテンプテーションを得意とする。女性だけのパーティーで戦えば楽勝だ。

▲テンプテーションは、女性には無効。

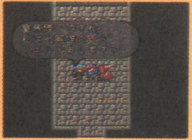
ノ エ ル

遭遇ポイント
メルー砂漠の
移動する湖

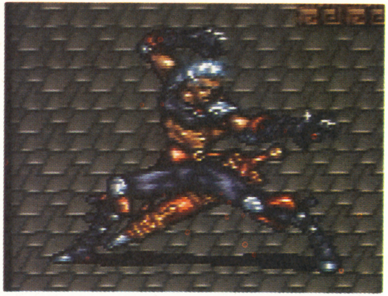
砂漠を根城(ねじろ)にする礼儀正しきファイター

テレルテバ解放後、メルー砂漠をさまよう移動湖へいくと、建物のなかでシャールカーンと戦っている。戦わず話をつけることも可能。

◀まずは移動湖を見つけるべし。



▶建物のなかにノエルはいる。



これに気をつけろ

ノエルは、体術技で攻撃してくる。気をつけたいのはカウンター。術を主体に戦うといい。

▲破壊力のある体術で攻撃してくる。

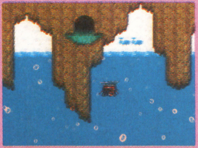
の七英雄たち。II

ワグナス

遭遇ポイント
ヤウダの浮遊城

最強を誇る七英雄のリーダー

ワグナスは、はじめヤウダ王国のハクロ城にいるが、これを攻略すると城ごと空に浮かびあがってしまう。この浮遊城でワグナスと戦うのだ。



◀人力風起こしを使って潜入。

▶イーリスを仲間にして潜入。

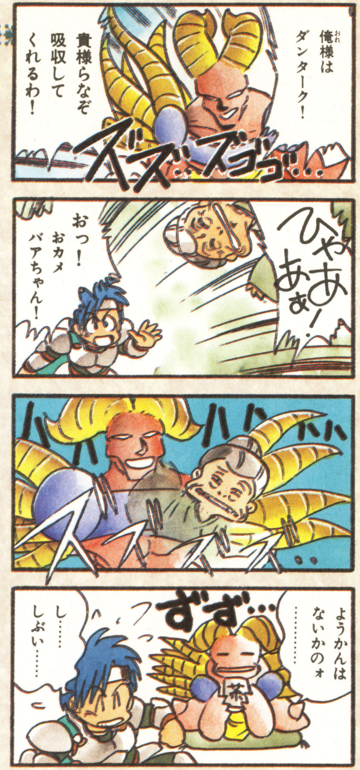
これに気をつけろ

ワグナスの得意技は、サイコバインド。あたると全員が絶大なダメージを受けるのだ。

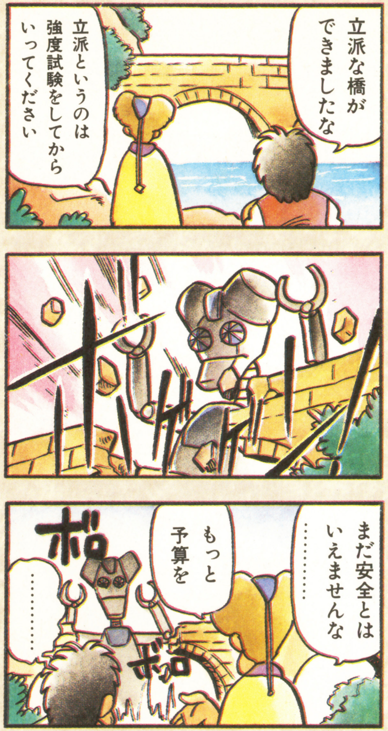
▲時代によって、ワグナスの姿も変化。

伝説の清算

カメの甲より年の劫

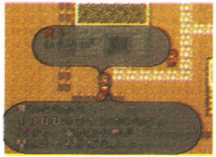


石橋をたたいてもうけろ！



お金があれば、

海 風 貝　1000クラウン



ナゼールのサイゴ族の村で、買うことができる珍しい貝。これは、ワイリンガ湖にいる、海の主と話をするためのアイテムなのだ。

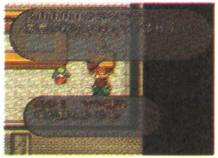
各種お薬　10000クラウン

南ロンギットにある魔女のほこらでは、人魚薬、術を回復する薬、LPを回復する薬のどれかを10000クラウンで作ってくれるぞ。

月光のクシ　10000クラウン

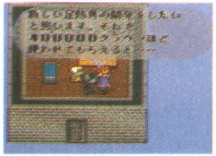
人魚薬を作るにはお金と三つのアイテムが必要。月光のクシは、その中のアクア湖の水を汲むためにいる。お金のほか月の光も必要。

情 報　20000クラウン



運河要塞を強行突破するのは、大変。そこで、酒場に行ってみよう。20000クラウンで、抜け道の情報を教えてくれる人がいるぞ。

武器・防具の開発　40000クラウン～



アバロン宮殿にあるかじ屋。お金を払えば、そこで武器や防具を開発してくれる。だんだんスゴイものを開発してくれるのだ。

術法研究所　1000000クラウン

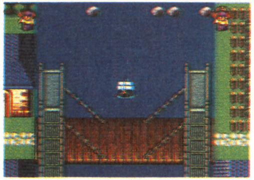
術レベルが上がれば、ここに新しい術が登録される。また、年代がたてば、合成術法を作ってくれるぞ。ぜひとも建てたい施設だ。

こんなことができる

世界を統一する過程で、帝国には、お金がどんどこ入ってくるようになる。ここでは、クラウンがたまればできる、こんなこと、あんなことをまとめてみたぞ。

橋建設　不明

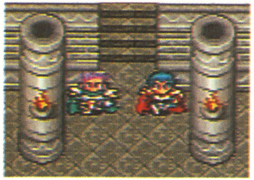
ソーモンの発明家ヒラガは、運河要塞跡地にできた街ミラマーに橋をかけることを進言する。建設費は不明。



◀橋は、船が通ると開く、跳開橋だ。ミラマーの観光名所。

精鋭部隊結成　300000クラウン

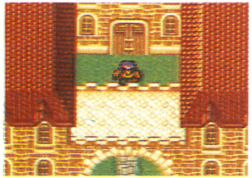
帝国領土が9エリア以上になると、皇帝は精鋭部隊を結成する。インペリアルガードは、能力値が高いクラスだ。



◀服装、ヘアスタイルとも未来的な風貌でカッコイイ!!

大学建設　2000000クラウン

帝国領土が5エリア以上になると、大学も建設できる。大学が建つと、教室に軍師が登場、仲間にできるぞ。



◀建設直後は人が集まらない。皇帝が入学すると大盛況に。

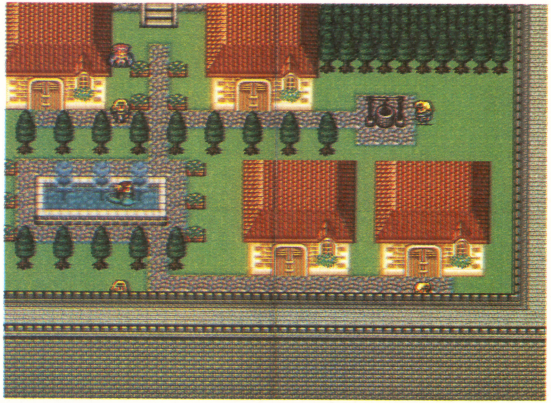
術の合成　500000クラウン

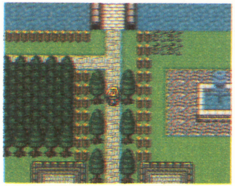
術レベルが上がると、術法研究所で術の合成が可能になる。反属性以外なら、いろんな合成術を作れるぞ。

◀火+風で熱風、天+地で光の壁など、スゴイ術が作れる。

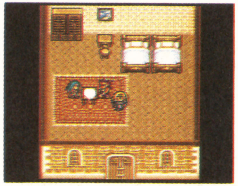
新市街地区建設　3000000クラウン

ヤウダ、コムルーン、ナゼールを領土にすると、アバロン新市街地をつくることができる。そこには、今までの仲間が、集合している。



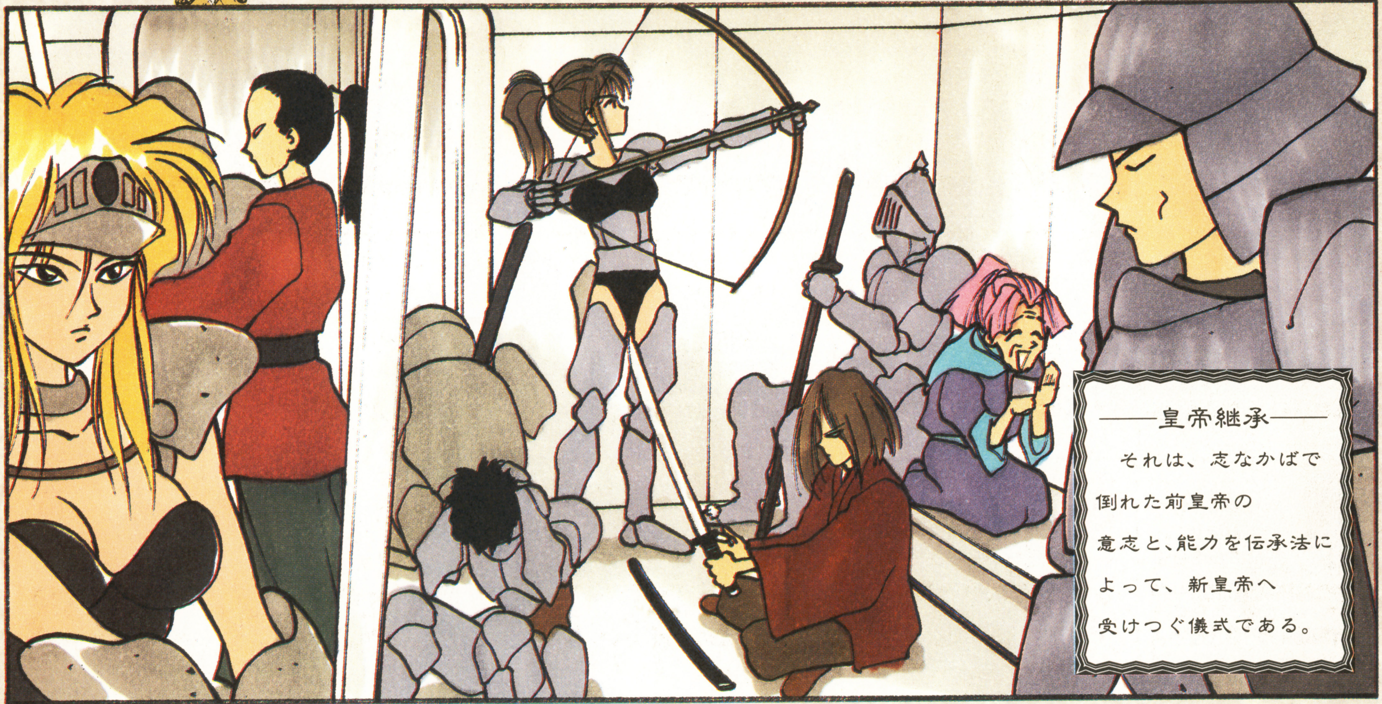


◀新市街は、アバロンの右側、墓場の下に建設されるのだ。



◀わざわざ出かけなくても、いろんなクラスを仲間にできるのだ。

皇帝になることができるキャ



ラクターリスト。I

ゲーム中、皇帝にできる全キャラクターをリストにしてみた。それぞれのクラス（職業）、出会うことができる場所、それに能力値をA～Dの4段階で表した。ただし、年代によって各クラスの能力は若干異なる。

帝国重装歩兵

防御力に優れ、剣を得意としている。

居場所				
アバロン宮殿				
腕力	器用	魔力	素早	体力
C	C	C	D	A

帝国軽装歩兵男

あらゆる武器に精通する。特に大剣が得意。

居場所				
アバロン宮殿				
腕力	器用	魔力	素早	体力
B	C	C	B	B

帝国軽装歩兵女

あらゆる武器に精通する。特に小剣が得意。

居場所				
アバロン宮殿				
腕力	器用	魔力	素早	体力
B	C	C	C	B

帝国猟兵男

弓のエキスパート。小剣が得意な者もいる。

居場所				
アバロン宮殿				
腕力	器用	魔力	素早	体力
C	A	C	C	C

帝国猟兵女

弓のエキスパート。小剣や術もたしなむ。

居場所				
アバロン宮殿				
腕力	器用	魔力	素早	体力
C	A	C	C	C

宮廷魔術士男

風の術を得意とする魔術士。水の術も会得。

居場所				
アバロン宮殿／術法研究所				
腕力	器用	魔力	素早	体力
D	B	A	C	D

宮廷魔術士女

火の術を得意とする魔術士。風の術も会得。

居場所				
アバロン宮殿／術法研究所				
腕力	器用	魔力	素早	体力
D	B	A	C	D

フリーファイター男

大剣を得意とする。槍、術も心得ている。

居場所				
アバロン宮殿／アバロンの酒場				
腕力	器用	魔力	素早	体力
B	C	C	C	B

フリーファイター女

剣が得意。槍、術の心得がある者もいる。

居場所				
アバロン宮殿				
腕力	器用	魔力	素早	体力
B	C	C	C	B

フリーメイジ男

水の術を得意とする魔術士。地の術も会得。

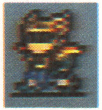
居場所				
アバロン術法研究所				
腕力	器用	魔力	素早	体力
D	C	B	B	C

フリーメイジ女

地の術を得意とする魔術士。火の術も会得。

居場所				
アバロン術法研究所				
腕力	器用	魔力	素早	体力
D	B	B	B	C

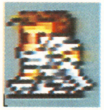
軍師



術のエキスパート。体を使うのは苦手。

居場所				
アバロン帝国大学				
腕力	器用	魔力	素早	体力
D	D	B	A	D

インペリアルガード男



槍を得意とし、あらゆる武器に精通する。

居場所				
アバロン宮殿				
腕力	器用	魔力	素早	体力
A	D	D	D	B

インペリアルガード女

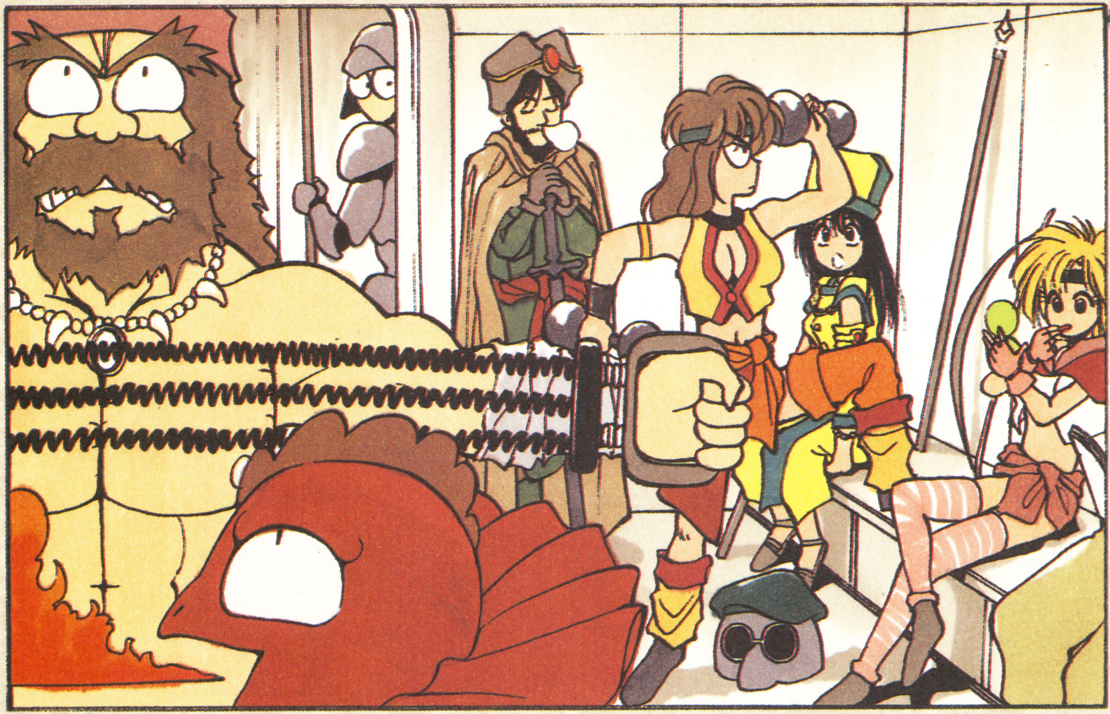
槍が得意。天の術を会得している者もいる。

居場所				
アバロン宮殿				
腕力	器用	魔力	素早	体力
A	D	B	D	B

イーストガード

大剣を得意とする戦士。その腕は超一流。

居場所				
リャンシャン				
腕力	器用	魔力	素早	体力
B	C	C	A	D



シティシーフ男

泥棒という職業がら、素早く、器用である。

居場所				
アバロン地下シーフギルド				
腕力	器用	魔力	素早	体力
C	B	C	B	C

ホーリーオーダー女

天の術を得意とする。防御力が高いのも特徴。

居場所				
フォーファー				
腕力	器用	魔力	素早	体力
C	D	A	D	C

ネレイド

アクア湖に住む。水の術のエキスパート。

居場所				
アクア湖				
腕力	器用	魔力	素早	体力
D	A	B	A	D

皇帝になることができるキャラクターリスト.II

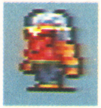
レオンからはじまるバレンヌ帝国の皇帝。その後の皇帝はプレイヤーが選ぶことになる。皇帝の能力を高めるため、いろんなクラスのキャラを皇帝にしよう。

シティシーフ女

卓越した素早さ、器用さで戦う。小剣が得意。

居場所				
アバロン地下シーフギルド				
腕力	器用	魔力	素早	体力
C	B	B	B	D

格闘家



体術のエキスパート。武器なしでも戦える。

居場所				
龍の穴				
腕力	器用	魔力	素早	体力
B	D	D	C	A

サイゴ族

棍棒を得意とする。体術が得意な者もいる。

居場所				
ナゼールの越冬地				
腕力	器用	魔力	素早	体力
B	C	D	C	A

ホーリーオーダー男

剣を得意とし、術を使える。防御力も高い。

居場所				
ネラック城				
腕力	器用	魔力	素早	体力
A	C	C	D	B

武装商船団

斧を得意とする。剣を得意とする者もいる。

居場所				
ヌオノ				
腕力	器用	魔力	素早	体力
B	C	D	A	C

ノーマッド男

弓を最も得意とする戦士。斧の心得もある。

居場所				
ステップ				
腕力	器用	魔力	素早	体力
B	B	C	B	C

ノーマッド女

弓、斧を巧みに操るステップの戦士。

居場所				
ステップ				
腕力	器用	魔力	素早	体力
C	B	B	B	C

ハンター

サバンナの集落に住む、弓のエキスパート。

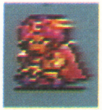
居場所				
サバンナ				
腕力	器用	魔力	素早	体力
C	A	D	C	C

モール

サバンナの地下に住む。地の術、小剣が得意。

居場所				
サバンナの地下				
腕力	器用	魔力	素早	体力
D	A	B	D	A

デザートガード



剣の扱いがうまい砂漠の戦士。弓も得意。

居場所				
メルー砂漠				
腕力	器用	魔力	素早	体力
B	C	B	C	B

海女

天と風の術が得意。占いもできるようだ。

居場所				
トバ				
腕力	器用	魔力	素早	体力
C	C	B	B	B

サラマンダー

火の術が得意。斧や体術もなかなかの腕。

居場所				
ゼミオ				
腕力	器用	魔力	素早	体力
A	D	B	D	A

アマゾネス

弓が得意。なぎなたという特殊な槍を扱う。

居場所				
アマゾネスの村				
腕力	器用	魔力	素早	体力
C	B	C	B	B

イーリス

風の術と弓が得意。空を飛ぶことができる。

居場所				
チカパ山				
腕力	器用	魔力	素早	体力
D	B	A	A	D

この世界にはまだまだ

その一 た、太陽が黄色いぞう

その二 熱き思い

その三 天からのお迎え

謎があるのだ

『ロマサガ2』の世界は広い。だから、一度プレイしただけでは、なかなか気づかない場所がけっこうあるはず。ここでは、行くと何かが手に入る、そんな遺跡を紹介しよう。攻略にも役立ちまっせ。

氷の遺跡

ナゼール海峡を渡ったサイゴ族越冬地で、この遺跡の情報を聞ける。ひび割れを踏むと階段が出現。

◀右のひび割れで一段目、左で二段目の階段が出現する。

手に入るモノ

アメジストの斧

砂の遺跡

メルー砂漠の移動湖で、遺跡への行きかたを聞ける。ひび割れを踏むと、ワープする仕掛けがあるぞ。

◀ひび割れを左→上→下→上→右と進むと幻獣剣の宝箱へ。

手に入るモノ

幻獣剣

浮上島

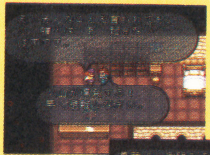
コムルーン島の火山が噴火すると、町は全滅してしまい、サラマンダーも仲間にならない。しかし、そのかわりコムルーン島の西に、新しい島が出現する。ここには、古代人の残した何かが眠っている……。

大爆発

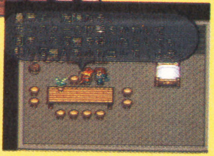
◀しかし、手遅れ。火山は爆発した!!

▶町は、一瞬にして廃虚になってしまう。

コムルーン火山が噴火する



◀コムルーン島に、火山噴火の危機が迫る。



▶サラマンダーに住民を救う方法を聞く行く先は、火山だ!

浮上島出現

◀地図で見ると、なんと新しい島が。

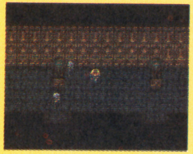
▶浮上島の古代遺跡を探索しよう。なかにはすごいアイテムが……。

手に入るモノ

セージロッド、宵闇のローブ、古代魔術書

雪の遺跡

この遺跡の情報は、古代人の村で得ることができる。内部では壁や象の置物の微妙な違いに注意。



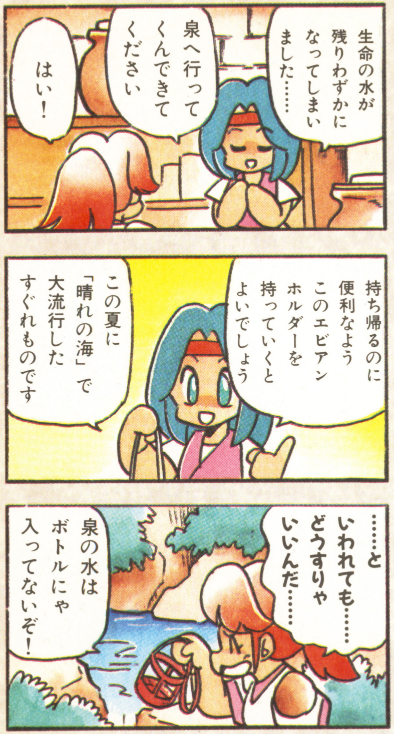
◀象の鼻の向きに入り口の手掛かりがあるぞ。

◀遺跡の内部には竜がいる。なかなか手強いのだ。

手に入るモノ

竜鱗の剣と鎧、虹の水環

流行は水に流そう



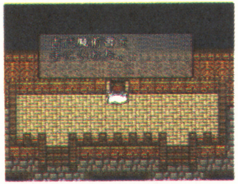
まだ見ぬ術法を紹介しよう

◆冥の術法を入手しよう

モンスターが使ってくるペイン、ホラーといった術。これらは、冥と呼ばれる術法であることが分かった。そして浮上島で古代魔術書を手に入れると、皇帝側もこの冥の術法を使えることが判明した!!

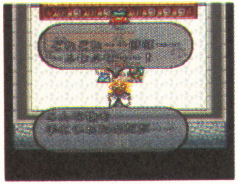
入手方法

❶魔術書入手



◀浮上島で、魔道士を倒し、古代魔術書を手に入れよう。

❷術法研究所へ

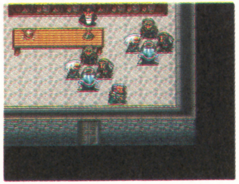


◀術法研究所へ、魔術書を持って行こう。そうすると……。

❸冥の術の建物が

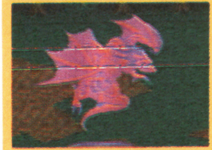
◀術法研究所の正面、左の森に入ったところにこんな建物が!!

❹冥の術が入手できる



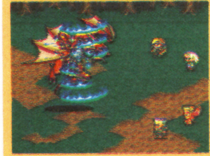
◀冥の術を研究しているぞ。ほかの術との合成もできるのだ。

■ホラー



■デッドリードライブ

■ポイゾナスブロウ



■ヘルファイア

スペシャルの証明

最強の技を会得したか？

◆各武器の最強技はこれだ!!

7種類の武器＋体術は、使っていくにつれて、いろんな技を覚えていく。これらの最高レベルの技をドドーンと紹介しちゃいましょう。

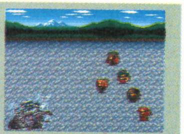
斧

敵を三角にジャキーンと切る、高速ナブラが最高技。

▲敵に絶大なダメージを与えられるのだ。

弓

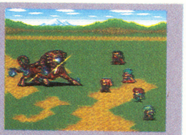
落鳳破は、矢で竜巻を起こしダメージを与える技。



▲ときどき外れるのはご愛嬌か？

剣

最高技は、光速剣。閃光で敵を切り刻む超技だ。



▲剣を振ると同時に閃光で相手を切る。

槍

突き刺した後、華麗に空に舞い上がる無双三段。

▲ダイナミックな動きがこの技の魅力。

小剣

敵の体をZに切る。ハデな必殺技ファイナルレター。

▲怪傑ゾロでも怪傑ズバットでもないよ。

大剣

降ってくる雪もろとも相手を切る、乱れ雪月花。

▲静の間から、一転激しく切りつける。

棍棒

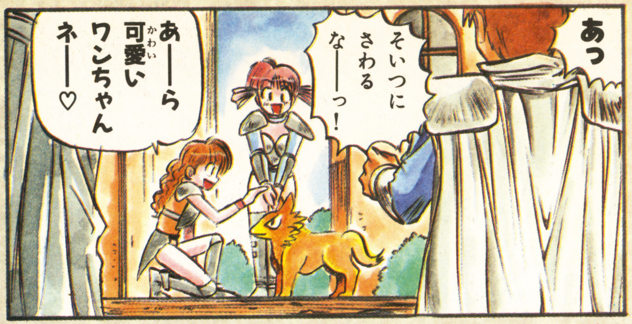
地裂撃は、地面に大きな地割れを起こして攻撃する。

▲相手に大ダメージを与えられる。

体術

編集部で絶大な人気。体術の最高技、千手観音。

▲観音様が登場した後、殴りまくる。



モンスターの手強いヤツを紹介

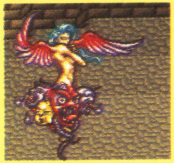
ただのモンスターといえども侮りがたし。異常にカタいヤツもいるぞ。そんなヤなヤツ集まれ〜！

要注意モンスターはコイツらだ

全滅させられる可能性ありのモンスターを、こっそりおしえちゃおう!!

ヌエ
HP8062

催眠、テラーボイス、凝視などで攻撃してくる。

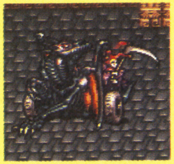


ラルヴァクイーン
HP9600

火の系統の術、合成術で攻撃してくる。熱風に注意。

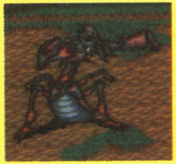
ディアブロ
HP9292

LPをけずる技、死に神のカマなどで攻撃してくる。



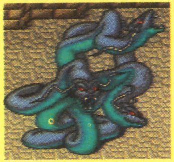
チャリオット
HP9999

全員攻撃のぶちかましがイヤ。気味悪いヤツだぜ。



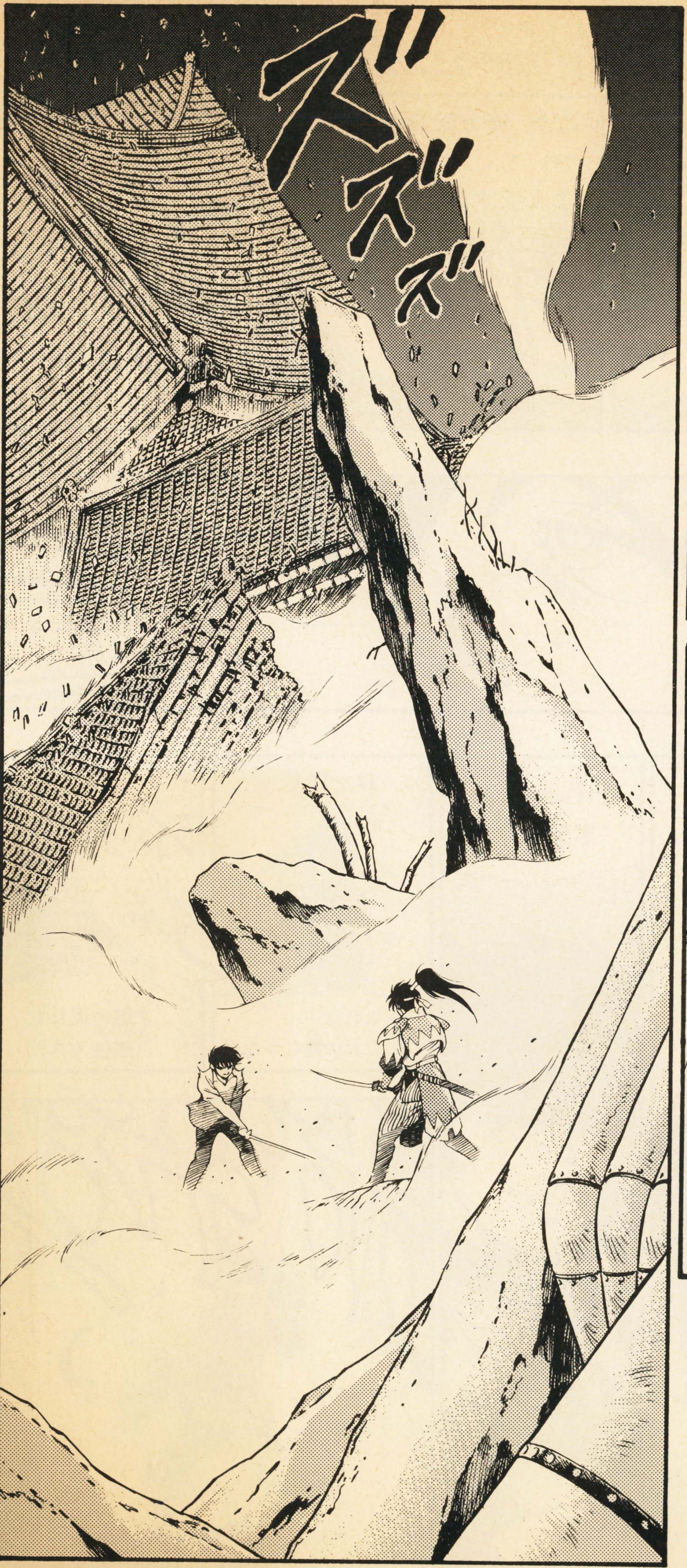
カイザーアント
HP10483

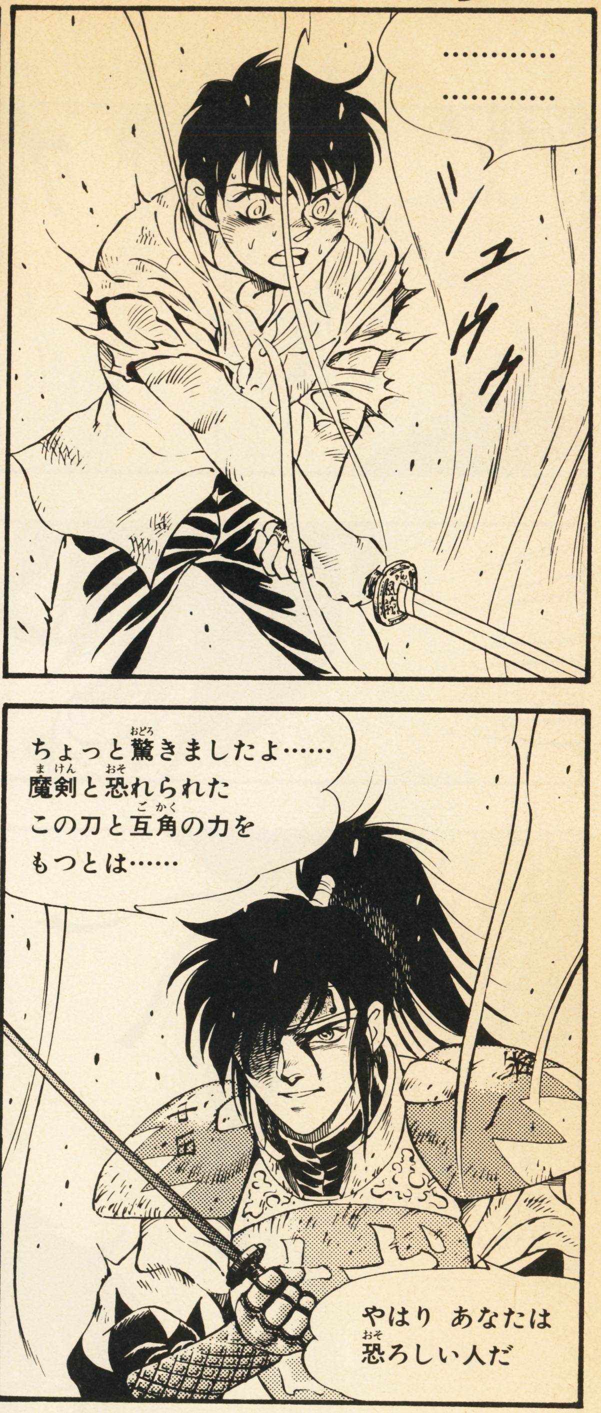
スウォームが得意なアリの皇帝。特上のカタさ。



ヴリトラ
HP12034

連続ヒット攻撃をしてくる。極上のカタさです。





このときボクは理解した――
この疾風の太刀がボクの一部だった
ことに……ボクが感じていた物足り
なさは これだった！
時空を超えてこのジパングにやってきたのは この太刀に出会うためだった!!

102ページよりつづく。

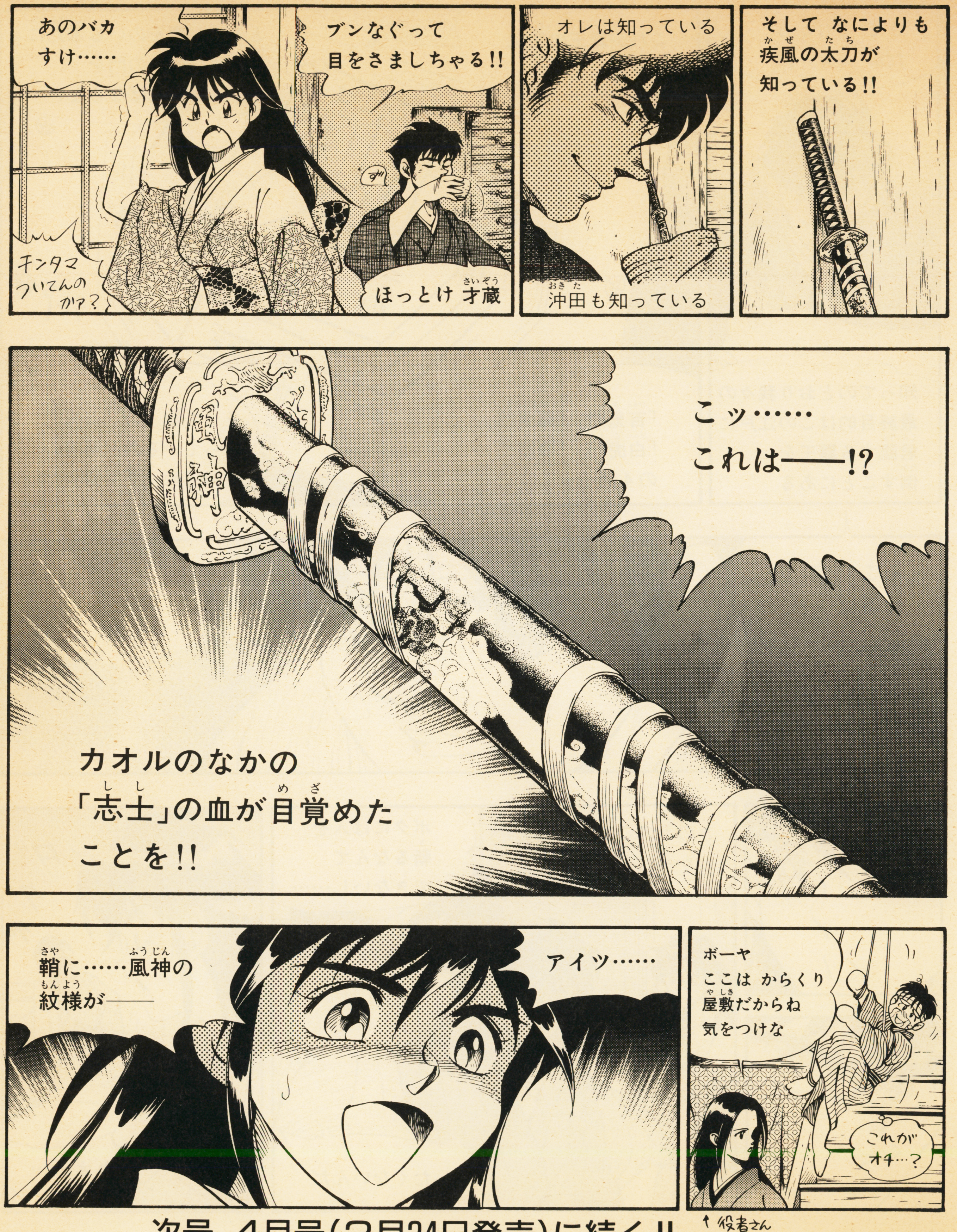
この太刀を得て初めてボクは本当のボクになれたことに——

土方歳三（新撰組副長）男 LEVEL53 HP2400
武器・和泉守兼定 鎧・乙五型 妖力180

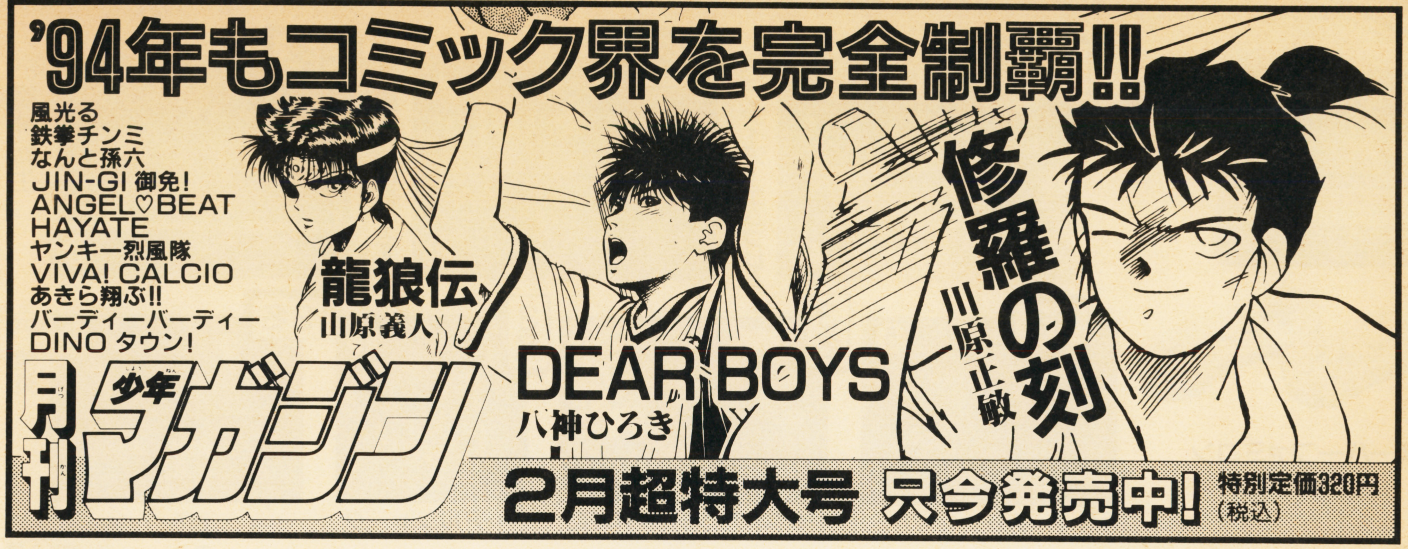
なんでえ 手出しはするななんて言っておきながら飛び出したのは お前じゃねーか
ハハハ 嫉くな嫉くな
沖田の天才がカオル殿のなかに眠っていた天才を呼びさました──!!
この芝居小屋がオレたち反幕府抵抗組織「回天党」のアジトになってるんだ
新撰組の奴らが血眼になって捜しているアジトがお江戸のど真ン中にあるとは思いもしねーだろ?
まあ 合格というところね
まだまだ疾風の太刀を使いこなせるまではいかないケド
…………
…………

◆この作品を読んだ感想を送ってください。あて先は、〒101-91 東京都千代田区神田郵便局私書箱32号 講談社 覇王編集部「幕末覇王伝カオル」係です。

◈カオルのなかで、何かが覚醒をはじめた。目覚めろカオル、そして覇王を倒せ!!

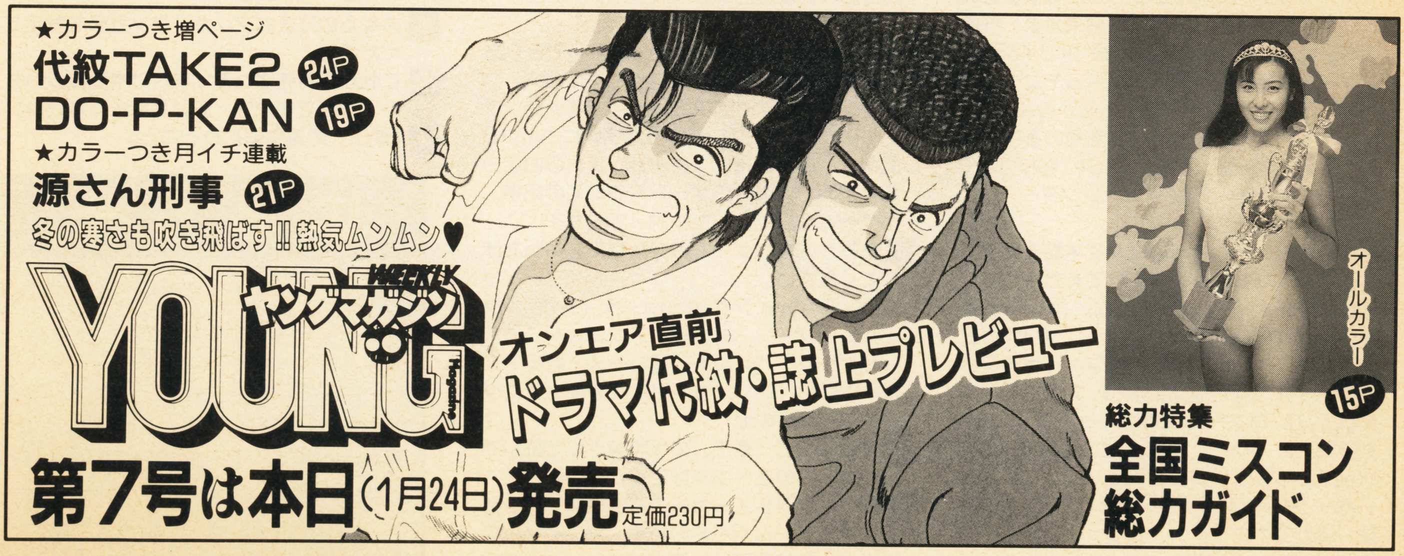


次号 4月号(2月24日発売)に続く!!



'94年もコミック界を完全制覇!!
風光る
鉄拳チンミ
なんと孫六
JIN-GI 御免!
ANGEL♡BEAT
HAYATE
ヤンキー烈風隊
VIVA! CALCIO
あきら翔ぶ!!
バーディーバーディー
DINO タウン!
龍狼伝
山原義人
DEAR BOYS
八神ひろき
修羅の刻
川原正敏
月刊少年マガジン
2月超特大号 只今発売中!
特別定価320円(税込)

新春読み切り第3弾!
SNOW BLIND
スノーブラインド
すぎむらしんいち
好評連載陣
加治隆介の議●弘兼憲史
てやんでいBaby●とみさわ千夏
ピカイチ!●木内一雅+三山のぼる
毎月第2・第4水曜日発売!!
ミスターマガジン
MR
経験不問、ガッツ求むのサラリーマンガ誌
とびきりエッチな、
連載第2回!!
Leg Lover the POCHI
レグ・ラバ・ザ・ポチ
岡田ユキオ
"おばけが見える"
一路が大人気!!
花田少年史
一色まこと
NO.3は
1月26日(水)発売!
230円(税込)
講談社
いけいけ
おとうさん
ストーリー
新連載第2弾!!
GOOD FATHER
グッド・ファーザー
石山あきら



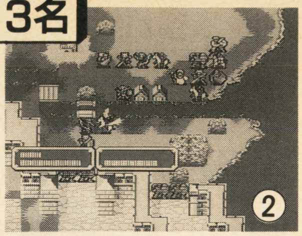
★カラーつき増ページ
代紋TAKE2 24P
DO-P-KAN 19P
★カラーつき月イチ連載
源さん刑事 21P
冬の寒さも吹き飛ばす!! 熱気ムンムン♥
WEEKLY
ヤングマガジン
YOUNG
オンエア直前
ドラマ代紋・誌上プレビュー
オールカラー
15P
総力特集
全国ミスコン
総力ガイド
第7号は本日(1月24日)発売
定価230円

創刊記念 第3弾

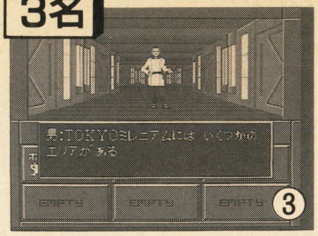
覇王読者アンケートプレゼント！

2名

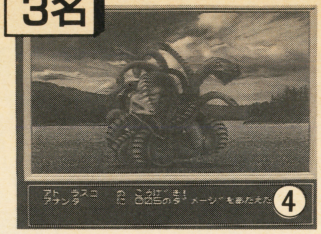
①スーパーファミコン



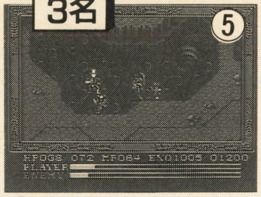
3名 SFC ファイアーエムブレム ②



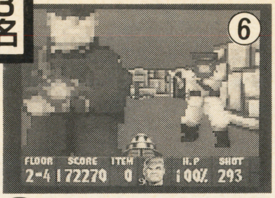
3名 SFC 真・女神転生II ③



3名 SFC 魔神転生 ④



3名 PC イースIV ⑤



3名 SFC ウルフェンシュタイン3D ⑥

3名 MD アルシャーク ⑦

3名 SFC 紫炎 ⑧

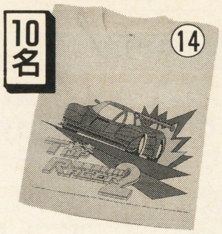
3名 SFC ジミーコナーズのプロテニスツアー ⑨

10名 ストリートファイターII ポスター ⑩

10名 アルシャーク ポスター ⑪

10名 F15ストライクイーグル 下じき ⑫

10名 スーパーテトリス2のテレフォンカード ⑬



10名 トップレーサー2 Tシャツ ⑭

アンケートに答えてプレゼントをもらおう！

©1992, 1993 Id Software, Inc./©1992, 1993 UBI Soft Entertainment Software
©1993 Gremlin Graphics Software, LTD/©1993 Micro Prose Software, Inc./©ATLUS
©CAPCOM/©Nintendo/©Original Tetris concepted, designed and programmed by Olexey Pajitnov, lisenced to Nintendo and sublicensed to BPS/©Polydor・Right Stuff
©ダイナミック企画・アルマニック/©ナムコ/©西谷史・ATLUS・遊企画

I 今月号の「覇王」でおもしろかった記事を三つあげてください。

⑪覇王ゲームヘッドライン ⑫王立情報局 ⑬ゲーム新ハード ⑭任天堂ファイアーエムブレム大特集 ⑮覇王塾 ⑯インフォメーションアラカルト ⑰尻ももShake ⑱講談社コミックスゲーム化コンテスト結果発表 ⑲幕末覇王伝カオル ⑩大貝獣物語 ⑪3×3EYES ⑫ゲームレビュー ⑬読者ゲームモニター ⑭片チンのゲームの肝吸い ⑮からふるBOX ⑯GENPのゲームサミット ⑰究極の裏技・覇技 ⑱新作覇王国 ⑲苺タイムス ⑳NEO・GEO ㉑ATTACK超新作 ㉒ゲームカレンダー ㉓コラム

II 今月号のゲーム攻略のなかで本誌を買う動機となったものを一つあげてください。

01〈付録〉ファイアーエムブレム 02〈付録〉魔神転生 03〈とじこみ〉ロマンシング サ・ガ2 04ファイアーエムブレム 05ファイナルファンタジーVI 06ドラクエI・II 07ダービースタリオンII 08スーパーロボット大戦EX 09真・女神転生II 10V.R. 11かぜの伝説ザナドゥ 12SDガンダムGX 13機動戦士Vガンダム 14スーパーJリーグサッカー 15パワフルプロ野球 16カブキロックス 17ファーストクイーン 18緋王伝 19アイ・オブ・ザ・ビホルダー 20ウルフェンシュタイン3D 21超ゴジラ

III 今月号は任天堂の『ファイアーエムブレム』を大特集しましたが、きみがおもしろいと思った記事を一つあげてください。

01攻略 02「紋章の謎」の謎 03設定資料 04開発秘話 05渡辺浩弐の任天堂インタビュー 06宮本茂氏インタビュー

IV つぎにあげる記事の中で「覇王」でとりあげてほしいものを一つあげてください。

01コンピューター関係の記事 02美少女ソフト・Hソフトの記事 03映画や音楽にかんする記事 04占い記事 05ゲームソフトのお店の紹介記事 06海外のゲームについての記事 07ゲームを題材にした小説・エッセイ

V きみが好きなゲームのジャンルを一つあげてください。

01ロールプレイング 02シューティング 03シミュレーション 04格闘・アクション 05ボードゲーム・パズル系 06レース・競技・スポーツもの 07マンガやアニメのキャラクターもの 08その他

VI つぎのうち「覇王」の大特集として読んでみたいものを一つあげてください。

01ゲームソフトメーカーの徹底研究 02各社の次世代ゲームハードの特集 03アイドルなど有名人参加企画 04読者対抗ゲーム大会など読者参加企画 05ゲームのキャラクターの徹底紹介 06他の雑誌にはのっていないスクープ情報 07人気ゲームシリーズの歴史と最新作の紹介 08ゲームの音楽とグラフィックの大研究 09ゲームセンターのアーケードゲーム特集 10その他

VII あなたの好きなマンガ・マンガ家を教えてください。

VIII これから発売されるソフトの中でほしいものはなんですか？ 三つお書きください。

IX 「覇王」の編集部にひとこと。

応募方法

●アンケートの答えと希望する賞品の番号をとじこみのはがきにお書きになって「覇王」編集部までお送りください。抽選で豪華賞品が当たります。みなさんのご応募お待ちしています。当選者は「覇王」5・6号(3月25日発売)の誌上で発表します。

しめ切りは2月23日(水)

☆雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、今月号のほかの懸賞に当選できない場合があります。

郵便はがき

101-91

切手をはって
ください。

東京都千代田区神田郵便局私書箱32号

講談社　覇王編集部

3月号
読者プレゼント係

〒	□□□-□□	☎	(　　)
住所			
氏名		性別	①男　②女（○してください）
職業（学年）	①小学生　②中学生　③高校生 ④短大生　⑤専門学校生　⑥予備校生 ⑦大学生　⑧会社員　⑨自営業 ⑩フリーター　⑪その他（　　） （あてはまる番号を右の空欄に記入してください。）	年齢	歳
			（学年）年
ほしいものの番号を 一つだけ書いてください。			

（きりとり線）

覇王　アンケートはがき

Ⅰ 今月号の「覇王」で面白かった記事を三つあげてください。

Ⅱ 今月号のゲーム攻略のなかで本誌を買う動機となったものはどれですか？　一つあげてください。

Ⅲ 今月号は任天堂の『ファイアーエムブレム』を大特集しましたが、きみが面白いと思った記事を一つあげてください。

Ⅳ 記事のなかできみが「覇王」でとりあげてほしいものを一つあげてください。

Ⅴ きみが好きなゲームジャンルを一つあげてください。（その他　　）

Ⅵ「覇王」の大特集として読んでみたいものを一つあげてください。（その他　　）

Ⅶ 好きなマンガ、マンガ家を教えてください。

（マンガ　　　マンガ家　　）

Ⅷ これから発売されるソフトのなかでほしいものはなんですか？　三つお書きください。

タイトル名	メーカー名	ハード名

Ⅸ「覇王」の編集部にひとこと

左のページにある希望の賞品とアンケートの答えは、番号で枠のなかに記入してください。

（きりとり線）

覇王編集部独占の超大作ソフト情報！

大貝獣物語

第2回

火の貝の勇者、幻大陸シェルドラドに降り立つ！

突然、時空を超えた君は、とてもとまどうだろう。だけど、火の貝は世界中でひとりだけ……そう、君を選び、シェルドラドの広い海にポッカリ浮かぶ貝獣島へ降り立たせたのだ。

ところで、まわりにいる不思議な生き物たちを見て、驚かないように。彼らこそ「貝獣」という、みんなが会いたがっている生き物なんだ。

早速、貝獣仙人が君に、この世界で起こっていることを話してくれる。「ある夜、貝獣島に突然落ちてきたオーラの玉を、封印するためにドラドシティまで届けてほしい」。こうして、君の大冒険が始まっていくのだ！

原さんが語る
幻大陸シェルドラド大冒険奇談

シェルドラドをおびやかす
モンスター大紹介

読者と作るページ
貝獣ポスト

貝獣いっぱい夢いっぱい大冒険RPG

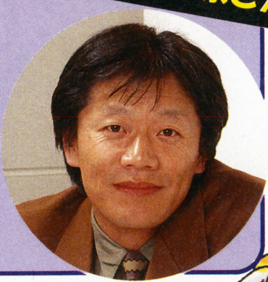
©1994 HUDSON SOFT／1994 BIRTHDAY

幻大陸シェルドラド大冒険奇談

第1回　火の貝の勇者

ゲームマスター原さん

僕の不思議体験をもとに作っているRPGなんだ！



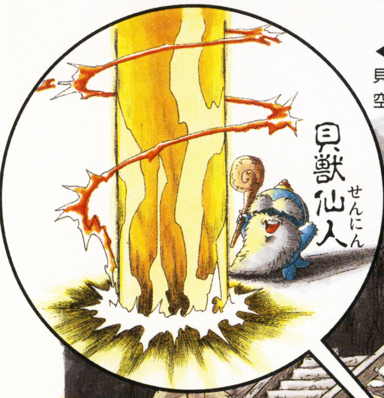
なにを隠そう、僕は一度シェルドラドを訪れたことがあるんだ。その不思議体験をもとに、どーんとふくらましたのが、この『大貝獣物語』なんだ。みんなにもとっておきの大冒険をプレゼントするぞ！

この大冒険の主人公は、あくまでも君。ここシェルドラドでは、「火の貝の勇者」と呼ばれ、住人たちに慕われる存在だ。

君を呼び寄せたのは、シェルドラドの長老、貝獣仙人。シェルドラドの危機をいちはやく察知し、火の貝の力を借りて君を、時空を超えた貝獣島へと呼んだのだ。

そして、君のまわりに貝獣たちが集まってきて、これから始まる君の冒険を応援してくれるぞ！

火の貝の勇者



◀火の貝の勇者を召喚する貝獣仙人。その祈りが、時空を超えて、僕らの世界へ！

▶ここが貝獣たちの島、貝獣島。貝の家が、とてもユーモラスでいいよね。

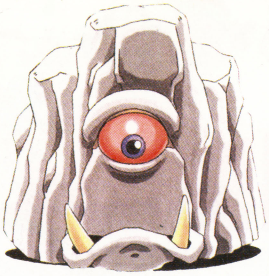
このでかい貝は何？　この気になる貝は、なんだろ？　祭壇で重々しく水にうたれている……謎だね。

冒険に旅立つのは……ひとり？

おや？　どうやら冒険に旅立つのは君だけらしい。貝獣仙人が選んでくれた貝獣の勇者たちがいたはずなんだけどな。貝獣たちは、君のためにプカシェルを用意してくれているぞ。

次回は、コルドバーンのお姫様、キララと、3人の貝獣たちを大紹介するぞ！

次回から君を助けてくれる仲間たちを大紹介！



幻大陸シェルドラドにひそむ
モンスターたち

これが、シェルドラドを冒険中に出会うモンスターたちのほんの一部だ。これを見て、冒険に役立てろ！

仮面の竜戦士
ハイスライダー
ダイナドラゴンにまたがった、仮面の戦士。脚力を生かした、スピードのあるヤリ攻撃と、ドラゴンの吐く火炎攻撃には、たぶん手を焼くだろう。黒こげにならないように、要注意で戦わないと！

大空の狂戦士
黒の竜騎士
ゆだんして歩いていると、突然、上空より飛竜に乗って襲いかかる、暗黒の騎士。飛竜とのコンビネーション攻撃に気をつけて戦え！

森の見張り番（フォレスト・ウオッチャー）
ジャグス
切り倒された大木に、悪の魂が乗り移ったモンスター。森の中で出会うことが多いぞ。木の生気を吸うためか、体力があるので、弱点を見つけて、魔法や特技で勝負するのだ！

幻大陸のマスコット
パグー
クリクリした大きな目玉がキュートなモンスター。冒険を始めたばかりで出会うのも、こいつなんだ。どこかにくめないやつだが、なめてかかると痛い目見るぞ！

雷光の騎士
サンダーナイツ
なんと、体が耐電体質で、全身光り輝く雷の騎士。電気を自在に操り、攻撃してくるぞ。出会ったら最後、その攻撃にはもう、しびれっぱなしなのだ。

暴れん坊海賊
シーハンター
深海に棲む凶暴なサメも、得意のモリを使い一撃で倒す、海の狩人。倒したサメの皮で作った服を、自慢げに着込んでいる変なやつ。初めて航海するときは、こいつに出会わぬように、ご用心。

モンスターを操る謎の存在？
こんなすごいモンスターを操っているやつっていったい誰なんだ!?

貝獣ポスト

みんなで盛り上げる、大貝獣ファンのためのページ

おいらは今、ファミコンの『ドリームマスター』（ナムコ）で遊んでいるんだけど、これがなかなか面白い。バースデイの原さんにもらったんだけど、思わず熱中してしまったのだ(笑)。もちろんバースデイの企画デザインなので、『大貝獣物語』が出る前に遊んでみるのをおすすめするぞ。新型ファミコンも出たことだしね。

そいじゃ、読者の質問から。

「ＳＦＣ、ＰＣ、ＭＤの各カートリッジ、メガＣＤ、ＣＤ-ＲＯＭ^{2}は最大何メガまで入るのですか？」

（秋田県　近藤紀康くん）

「メガＣＤとＣＤ-ＲＯＭ^{2}は、同じ540Mバイトが最大容量。カートリッジは、値段さえ気にしなければ、ほぼ無限に増やせます。現在生産されているものは、ＰＣの20Mビット、ＭＤとＳＦＣの24Mビットが最大です。ちなみに８ビット＝１バイトです」　（企画　及川氏）

「メガ数が多くなければ、楽しいゲームは作れませんか？」

（千葉県　花岡岳志くん）

「作れます。昔のゲームは、すべてメガ数が少なかったですよね。それでも面白いものは、たくさんありました。実は、ゲームで一番容量を使うのは、絵や音なんです。ハードの進歩によって、色がたくさん使えたり、いろんな音が出せるようになりましたから。でも、やはり面白さは、ゲーム内容だと思います。いくら絵や音が良くても、内容が悪いとダメですよね」

（企画　中田氏）

「今度の『大貝獣物語』にも、特技があるの？　やっぱり４人？」

（神奈川県　浜口和久くん）

「もちろんあるよ。なにをやるかは、主人公のイラストを見て想像してほしい。すごーい剣を持っているだろう。くわしくは大冒険奇談の中で語っていくからね。超すけっとシステムを楽しみにね」

（バースデイ　原さん）

質問くれた人、ありがとう。これからもよろしく頼むッス。

ここで、タイトル当てクイズに来た中のハズレを紹介しよう！「大怪獣物語」「大貝洋物語」「大恐竜物語」「大海底物語」「大宇宙物語」「大往生物語」「大八車物語」……君たち、ウケねらってない？

（東京都　桑原みのりさん）

▲『大貝獣物語』の容量は、まだ未定なんだけど、20Mビットは超えそうだぞ。

（大阪府　古川大実男くん）

▲発売日までおぼえているとは……。『貝獣』は、バースデイの著作物なんだよ。

原さんのひとり言

大貝獣キャラがフィギュアになるのだ！

ねぇ、みんな聞いておくれ。僕は今、とっても面白いことを計画しているんだ！　みんなは、ガレージキットって聞いたことあるかい？　ガレージキットというのは、とことん、こだわって細かく作ってある造形物のことをいうんだ。プラモデルのすごいものと思ってくれたらいい。

前置きが長くなったけど、そのガレージキット・メーカーの技術力とパワーを生かして、『大貝獣物語』の主人公クラスのキャラクター全部を、立体化しちゃおうと、密かに計画を進めているところなんだ。で、いずれは覇王で登場させるつもり。協力してくれるのは、天下の模型専門誌「ホビージャパン」！　素晴らしいキットとイカした背景で、こだわりの撮影をして、みんなに見せてあげるよ。

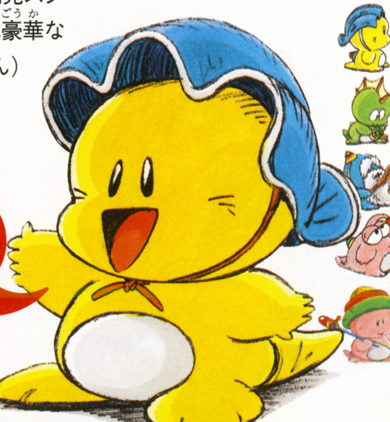
もし、立体化してほしいキャラがあったら、貝獣ポストまでハガキをくださいね。

（バースデイ／原　裕朗氏）

読者ハガキを大募集ッスよ！

ハガキの表に住所・氏名・年令・職業（学年）・電話番号を書いて、裏にイラスト、ゲームに関する質問、『大貝獣物語』に望むこと、開発スタッフへの応援、覇王でやってほしいこと、などなど書いて送ってくれ！　ハガキは、おいらが責任をもって開発スタッフに渡してあげるぞ。採用者には豪華な粗品をプレゼントだ！　（まえちゃん）

あて先は、
〒112-01講談社
覇王編集部
「貝獣ポスト」係
待ってるよ！



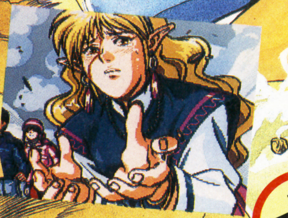
Sony Music Entertainment (Japan) Inc.
爆風スランプ、ゲーム"爆伝"投下。
流れる爆風スランプ・サウンド20曲。
時空を超えて、音楽で現在・過去・未来を冒険する。
奇想天外、どたばたコメディ・タッチ超爆裂作!!
爆伝
エンタテインメント・アドベンチャーゲーム
BAKU-DEN
価格¥7,800(税別)
〜アンバランスゾーン〜
〈仕様規格〉CD-ROMソフト●NEC PCエンジンCD-ROM²●SEGA MEGA-CD
4月22日発売予定!
世界初!
2機種同時発売
〈制作スタッフ〉
●ゲームプロデューサー:爆風スランプ。
(サンプラザ中野/パッパラー河合/ファンキー末吉/バーベQ和佐田)
阿賀　伸宏(魍魎伝説MADARA)
●キャラクターデザイン:赤塚　不二夫
●音楽サポート:福田裕彦(ゲームソフト・天外魔境II)
●アニメ監督:やすみ哲夫(TV・おぼっちゃまくん)
●脚本構成:関根清貴
●ゲーム制作:㈱工画堂スタジオ(シュヴァルツシルトシリーズ)
●企画制作:㈱アミューズ/㈱ソニー・ミュージックエンタテインメント
●発売:㈱ソニー・ミュージックエンタテインメント (問)03-3475-7350
メガ・CD専用
MEGA CD
この商品は㈱セガ・エンタープライセスがSEGA MEGA CD専用のソフトウェアとして、自社の登録商標 SEGA の使用を許諾したものです。
PC Engine
SUPER CD·ROM² SYSTEM
爆風スランプ新曲 2月21日発売
[勝負は時の運だから] c/w いつか逆転サイケデリックヴァージョン/勝負は時の運だから(オリジナル・カラオケ) 税込¥1,000(税抜¥971)
10周年10作目のニュー・アルバム3月21日発売予定!

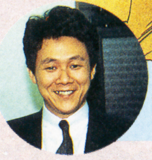
高田裕三スペシャル

3×3EYES（サザンアイズ） ～三只眼變成（さんじやんへんじょう）～

夏まで待てないという全国の『3×3EYES』ファンのために、「覇王」は行ってきました、大阪へ!! 新しい画面写真アンド、開発元・日本クリエイトへの突撃取材で勝負や（ちょっと大阪弁）!!

開発元日本クリエイトに潜入!





日本クリエイト
板倉由次氏

パソコン版ユーザーの声を開発に生かす!

それは1本の企画書から始まった……。

今回は、大ヒットしたパソコン版の移植（いしょく）ですが、そもそもどうして『3×3EYES』のゲームを作ろうと思ったのですか。

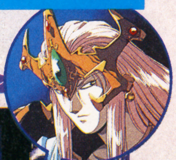
板倉「当時のスタッフに、『3×3EYES』のファンがいまして、その頃やっていた企画会議で、彼が企画書を出したんですよ。この漫画はすごくおもしろいって言うんで、私も本屋に行ったのですが、当時は「サザン」を「3×3」と書くなんて知らなかったものですから、見つけることができませんでした（笑）。で、読んでみたら、これはおもしろい、ゲーム化するのに適（てき）した題材だな、と思いました」

パソコン版ユーザーの反応はどうでしたか。

板倉「グラフィックの質の高さを、評価してもらえましたね。とにかく高田さんのファンの方々が熱心で、パソコンを持っていなくても、ビデオのために買った人もいたんですよ」

今月もPCエンジン版のグラフィックをドーンと公開!!

サーレス



▲グラフィックのクオリティの高さがヒットにつながったと、板倉氏は分析する。

▲ここに紹介した4点は、パソコン版からの移植画面。パソコン版ユーザーの声は、PCエンジン版に生かされているぞ。

©高田裕三／講談社・ヤングマガジン ©日本クリエイト
©NEC Home Electronics,Ltd.

お待たせ！ 今月のオリジナル・ビジュアル画面!!

テレビのアニメと同じクオリティ!!

PCエンジン版は、オリジナルストーリーということですが。

板倉「ベースは、やっぱりパソコン版です。ただ世界各国を移動する、ストーリー上での分岐があり、さらに分岐内での分岐も増やしてありますので、ずいぶんと変わってはいます。もちろんマルチエンディングですので、何度でも楽しむことができますよ」

その他、変更点は。

板倉「主人公に名前がつきました。山本健一という、どこにでもいそうな平凡な名前ですけど(笑)。これはアフレコで声をいれる関係上、どうしても名前が必要になったからなんです。呼びかける時とかね……」

評判のグラフィックですが。

板倉「10〜12人のスタッフが、グラフィックを担当しています。アニメーション・シーンでは、1秒に10コマ使っているんですが、通常のテレビアニメが8〜10コマなので、ほとんど比べて遜色ないデキです。テレビアニメよりも、なめらかかもしれませんね」

現在(12月16日)の完成度は。

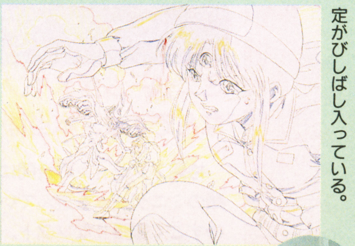
板倉「全体でいうと、90%ですね」

▲こっちで紹介する4点は、PCエンジン版オリジナルのもの。ちなみに新作グラフィックは222点!!

グラフィックデザイナーのこれが1ドット入魂や!!

ビジュアル総数が700点以上、動画枚数6000点以上!! この驚異の枚数をこなす、グラフィック担当の作業の一部をお見せしよう。彼らは、関西ナンバー1の実力を誇るグラフィック集団である。まさにドットの魔術師!!

◀グラフィックデザイナーの山本さん。



▲こんな感じで、こまかい指定がびっしり入っている。

◀入念な原画チェック。どんな絵でも、まかせてや!!

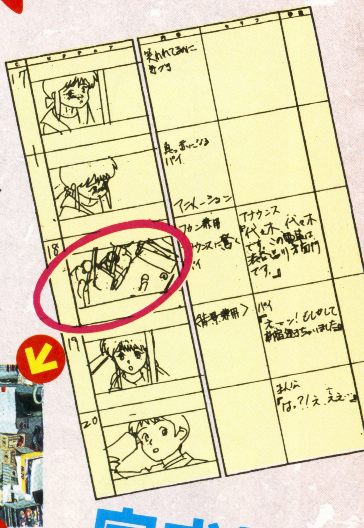
大阪のド根性見せたるで!!

▲アニメ業界で3本の指に入る実力者集団・南町奉行所から、どっちゃり原画の山が届く。

▶ひたすら描く!! 1枚の絵に丸1日かかることもザラ。慣れれば、速い。

たとえば……こーんな感じや!!

これは、主人公の健一がパイと出会うシーン。このコンテから南町奉行所が原画をおこし、日本クリエイトのスタッフがCG化するわけ。



はたらけ はたらけ はたらけ

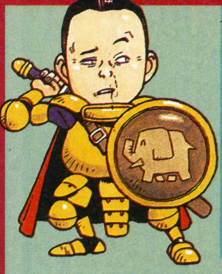
完成!!

1月から3月までの30タイトル全紹介!!

NEW GAME Impression

'94年早々からビックタイトル連発のゲーム業界。今回は、そのなかから厳選した30タイトルを大紹介!!　コメンテーターも気合いはいりまくりだ!!

コメンテーター



渡辺荘一

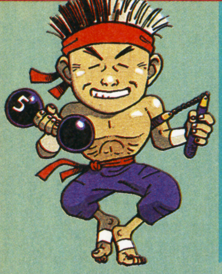
インベーダーから始まるテレビゲームの歴史とともに歩む男。ゲームへの愛は深い!!

笠井修

知的遊戯の真髄を追う求道者。同じゲームを数10回プレイしてもあきぬ、サルゲー男。

高橋早苗

対戦ゲームが全般的に強い、異色の女性ライター。ゲームに対する視野は、かなり広い。



大崎悌造

シューティングやマイナースポゲーに異常な執着をみせる反骨ライター。肉体鍛錬オタク。

SFC スーパーファミコン

発売中

ザ・グレイトバトル外伝2 祭りだワッショイ

バンプレスト
9500円（税別）
アクション

おなじみのコンパチヒーローズが今度はお祭りの世界で戦う！　今までのアクションゲームに加えて、縁日感覚のミニゲームで遊ぶこともできる、バラエティー豊かな内容だ。

ミニゲームがメインなんですよ、本当は

格闘アクションの合間に、４種類のミニゲームを遊んでいく、ものすごく欲張りなソフト。

ゲームの狙いだと思うけど、なんか縁日で遊んでいるような、ゴッタ煮的な楽しさがあって、なかなかいい。お祭りっぽい衣装に衣替えしたヒーローたちや敵キャラたちのグラフィックは必見。

だけど、ミニゲーム、１回１回が、少し長いような気がする。ずっと遊んでいると、ちょっとツラいかも。

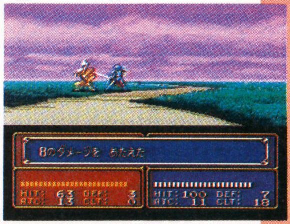
それから、ブロック崩しの難易度が、少し高いのでは？　こいつがクリアできなくて、なかなか先に進めなかった……。アクションモードの敵の動きもきびしいし、真剣にやらないと先に進めないゲームではあるよ。　（渡辺荘一）

発売中

ファイアーエムブレム 紋章の謎

任天堂
9800円（税込み）
シミュレーション

ファミコンで大人気だったシミュレーションＲＰＧが、スーパーファミコンになって帰ってきた。前作のリメイクと新作の２本立てで、１本で２本分楽しめるお得な内容だ。



むずかしいけど、やっぱり楽しいです

うーん、やっぱり面白い！　よくできてますっ！　文句なし。

あ、これじゃ、なんだかわからないね。ちゃんと書きます。基本的に前作の外伝ではなく、前々作の『Ｉ』と同じシステムなんだけど、難易度が少し低くなっていたり、セーブ方法が変更されていたりで、かなり楽な感じで遊ぶことができる。とはいっても、もともとの難易度がそうとう高いこともあって、普通にクリアするだけでも大変、仲間を誰も殺さないようにクリアしようと思ったら、もうホントに大変。でも、楽しいよ。シリーズが好きな人だったら、買っても絶対に損はなし！　……だけど、ゲーム中に表示される顔のグラフィックは、意見が分かれるかも。ちょっと幼過ぎない？　（渡辺荘一）

※ソフトの発売日は本誌校了時のデータです。

SFC スーパーファミコン

2月10日発売

ウルフェンシュタイン3D

イマジニア
9800円（税別）
アクション

仮想空間の中で戦う孤独なファイターの頼れるものは、自分の腕と手にした一丁の銃のみ。ゲームの原点にして次世代新ジャンルの到来を感じさせる、新感覚３Ｄアクションの出現だ。

スピーディーで快感のシューティングダンジョン

とにかく入りやすさに感心。３Ｄダンジョン式のプレイ画面上での移動もきわめてスピーディーで操作感覚もよし。単純に銃をブッ放して敵を倒しまくる快感にひたりこむことができる。操作感覚だけからいえば、以前プレイしたマッキントッシュ版にまったくヒケをとらない。

さらにありがたいのは、オートマッピングのシステムだ。こいつのお陰で、３Ｄ特有の位置感覚喪失（ここはどこアタシはどっち向いてるの？──的なアレ）から解放される。これは大きいよ！

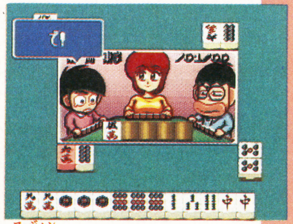
武器のパワーアップなどの工夫は結構あるのだが、あえて難をいうなら、演出がやはり一本調子で、長時間プレイすると少々食傷気味になるところかね。（笠井修）

2月11日発売

スーパーヅガン ハコテン城からの招待状

ＥＡビクター
9800円（税別）
ギャンブル

『ゲームの肝吸い』を本誌に好評連載中の片山まさゆき先生だが、その代表作ともいうべき人気麻雀漫画『スーパーヅガン』が、ついにＳＦＣでゲーム化された！　おなじみのキャラたちが総登場だ!!



麻雀まで原作に忠実なのね……

このゲームは、好きな面子を選んで麻雀を打つフリー対戦モードと、ハコテン城にとらわれた明菜ちゃんを救出する麻雀ＡＤモードの、ふたつのモードがある。後者のＡＤモードは、通常の麻雀だけでなく、「何を切る？」クイズとか原作に関するクイズ（激ムズ！）などもあり、なかなかユカイである。登場人物も、原作のイメージを忠実に再現しているし……。

しかし、このゲームの真のスゴサは、フリー対戦も含めて、麻雀の部分も原作を忠実に再現している点だ。いや、ほんとにスゴイんだから。面子によっては、まともに麻雀打たしてくれんもんなぁ。

原作のファンなら、とりあえず一度はプレイすることをオススメしよう！（大崎悌造）

2月18日発売

デザートファイター 砂の嵐作戦

セタ
9800円（税別）
シミュレーション

現代戦シミュレーション。プレイヤーは、連合軍航空部隊のエースパイロットとして、各シナリオごとに様々な任務を任される。装備や戦術は、プレイヤーしだい。キミの行動が戦況を左右する！

ラジコン感覚が楽しい戦闘機シミュレーション

ちっちゃい工作員やクオータービューの建物を眺めつつ、好きな戦闘機で飛び回るのは、すごく楽しい。ラジコンで、よくできたジオラマの上を飛んでるって感じかな。自機の操作性は、慣性がついてて最初てこずるけど、コツさえつかめば、とても快適。自在に操れるようになると、やたらうまくなった気がして気分いいぞ。

と、いうわけでこのゲーム、アクション面に関しては文句なしのデキ。ただ、友軍機や民間施設を攻撃すると減点され、後の展開に悪影響を及ぼすってのは、なんかスッキリしないな。ひたすら暴れたいのに、冷静さを失えないジレンマ……。でも、メチャクチャやった後に出るＧＮＮニュースが楽しいから、まあいいか。（高橋早苗）

2月18日発売

ダービースタリオンII

アスキー
12800円（税別）
シミュレーション

ファミコンで発売され「競馬シミュレーション」ブームの火つけ役となった人気シリーズのＳＦＣ版。グラフィックはもちろん、牝馬の生産が可能となるなど、システム面も大幅にグレードアップ。

競馬シミュレーションゲームの最高峰だ！

何億もの大金で牝馬を買い、競走馬を育て、何十年もかかってＧＩレースを制覇するヨロコビ。期待の愛馬を、不慮の事故で失う虚脱感、etc.……。これは、競馬のケの字も知らない人でもすっかりハマれる競馬ゲームです。シミュレーションにアレルギーが出ない人は、絶対に買うべし！

……とまあ、前作を知らない人には自信を持って薦められるんだけど、前作ファンはどうかなあ。牝馬を繁殖に上げて系図が作れるようになったり、調教パターンが増えたりと、いろいろ楽しみは増えたんだけど……。やけに明るいグラフィックとか、テキパキしない操作性とか……。なんかアジが薄れた感じなんだよね。でも、ファンなら絶対買うだろうな。（高橋早苗）

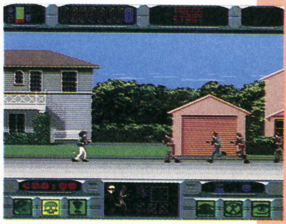
SFC スーパーファミコン

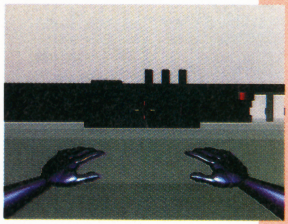
2月中旬発売

バーチャルウオーズ

ココナッツジャパン
11000円（税別）
アクション

'92年公開された同タイトルの映画をゲーム化したソフト。プレイヤーは、様々なゾーンを行き来しながら、アクション、シューティング、レースなどのゲームにチャレンジしていく。





メリケンゲーム おそるべし……！

アッと驚くストレインジな仕上がり――一言でいうと、そうなるだろーか？　横スクロールＡＣＧや３ＤタイプのＳＴＧ、さらには知能テスト風クイズまで、ありとあらゆる雑多なゲームが詰めこまれ、しかもひとつのストーリーでつながっている。個々のゲームは完成度が高く、操作性も極めて良好。どこといって問題はないけど……やっぱり珍奇という以外にない！

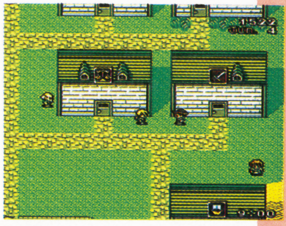
決してケナしているのではないぞ。逆に、妙に心惹かれる部分があるから困ってしまうのだ。「メリケンさんのやることはよーわからん！」ですませるのも癪だが、他に理由も見当たらんし……。ヘンなゲームが好きな人は、とりあえずやってみて。ただ、価格がちょっとなァ……。（大﨑悌造）

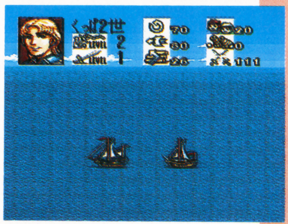
2月25日発売

大航海時代II

光栄
11800円
シミュレーションRPG

海と冒険がテーマのシミュレーション。プレイヤーは６人の人物中から１人を選び、未知の海域へと乗り出してゆく。新大陸を目指すも大海賊になるもあなたしだい。自由度の高いドラマを楽しめる。





見た目はキレイだけど 中身はハードだぞ

前作に比べ、まずグラフィックのきれいさに驚いた。光栄のゲームというと、どうしても画面の暗さが目につきがちだけど、この作品に限ってそんなことはない。レスポンスもいいし、とにかく「とっつきやすい」というのが第一印象かな。

で、肝心のゲーム内容は……というと、そこは光栄。分かりやすい画面の中には、世界中の商品物価から主人公の細かいステータスに至るまで、膨大な数値が隠されている。自由自在に冒険を楽しむには、やはり緻密なシミュレーション感覚が必要とされるんだよね。

この作業を楽しいと思うかめんどうととるかは、好みの別れるところ。やっぱり各自お好みで、という感じでしょうか。（高橋早苗）

2月25日発売

総合格闘技 アストラルバウト２

キングレコード
9700円（税別）
格闘アクション

前田日明率いる『リングス』の闘いを、ゲームで忠実に再現！　パンチやキックなどの打撃技はもちろん、投げや関節技、さらには切り返し技のコマンドまである、格闘技ゲームの決定版!!

真剣勝負ならではの 緊迫感が味わえる！

アマレス、ボクシング、柔道、空手、合気道、ついでに相撲なんぞをひと通りかじったワタシとしては、昨今の格闘ゲームブームはややカタハラ痛い部分もあった。

が、究極の格闘ゲームと呼べるソフトがついに登場した！　なんたって膝十字とか裏アキレスなどの固め技が、『ストII』風コマンドでかけられるのだから、思わず笑みもコボれようってもんだ（しかもご丁寧に返し技まである）。ハデさやスピード感には欠けるものの、実際の格闘技に近い緊迫感も漂っているし……。これが最高のシステムとまではいわないが、その途上にあることは確かだ。

ただ、どーせなら、前田以外の選手も実名で出してほしかった。それがちと残念。（大﨑悌造）

2月25日発売

ファーストクイーン オルニック戦記

カルチャーブレーン
9800円（税別）
シミュレーションRPG

パソコンから移植されたシミュレーションＲＰＧ。仲間になるキャラクターは、なんと200人以上にもなる。50人ものキャラがいっせいに戦う「ゴチャキャラバトル」が最大の特徴。

快適なゴチャゴチャ感が、ちょっといいぞ！

何百人という仲間を１人で操作するということで、異常に複雑なシミュレーションかと思いきや、これがなかなか快適なＲＰＧに仕上がっているんでビックリ。戦闘にしても基本はオートバトルだし、指示の出し方もとっても簡単。ほどよい戦略性を残しつつも、いい意味で「テキトー」っていうのかな。とにかく、ゴチャッとしたキャラを快適に動かせる。これはいいよ。

あと、ワラワラと集まってくる仲間には、それぞれ名前があって、好戦的な奴とか臆病者とか、性格付けもちゃんとある。クラスチェンジの楽しさもあって、キャラクターを育てる喜びもちゃんと味わえるし、キチンと遊べる人なら、とことんハマれるゲームだと思うな。（高橋早苗）

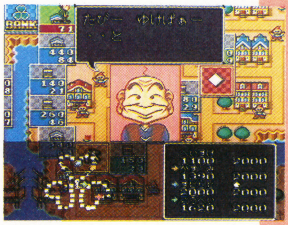
SFC スーパーファミコン

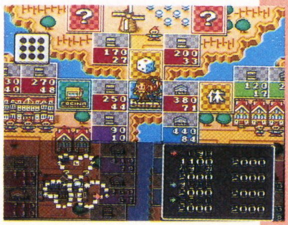
2月26日発売

いただきストリート２ ネオンサインはバラ色に

エニックス
9800円（税別）
ボードゲーム

ファミコンで好評を博したボードゲームの続編。基本システムはそのままに、マップやイベント、カジノの種類など、各所にさまざまなパワーアップが施されている。原作はもちろん堀井雄二氏。





名作ボードゲームは やっぱりおもしろい！

なにしろ前作は楽しかったからね。その続編で基本システムの変更なしとくれば、これはおもしろいに決まってる。マップやカジノの種類も増えたし…… よしよし。これぞ私の望んだ『いたスト』って感じ。ファンの期待を裏切らない、正しい進化を遂げております。

ただねえ、この見づらいグラフィックはどうにも……。ボードゲームは分かりやすさが命でしょ。そこにＳＦＣ独特のシャッキリしない画面切り替えも手伝って、なんかストレスたまるんだよね。うーん……。

もちろん、この点を差し引いてもオツリは来る。多人数プレーはもちろん、１人でも楽しいボードゲームなんてざらにはないもの。おすすめの一本です。（高橋早苗）

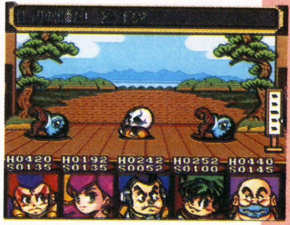
2月発売

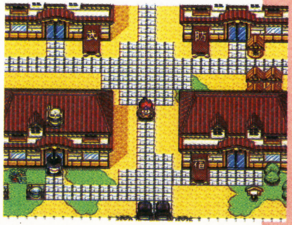
カブキロックス

アトラス
9800円（税別）
RPG

不思議な世界を舞台にした、和風ＲＰＧ。

歌を武器とする「歌武器」（かぶき）を使う主人公たちが、世の中の平和を守るため立ち上がる。ユニークな「憑依」システムがウリだ。





パロディ感覚いっぱいのRPGだ！

一見すると、ただの和風ＲＰＧのようだけど、実際はもっとハチャメチャな設定の世界で、これが楽しい。なにしろ、いきなり宇宙船が出てきちゃったりするしね。

ゲームのメインアイデアは、「歌武器」。歌と楽器で特殊な能力を発揮する。まあ、ほかのＲＰＧでいえば魔法のようなものなんだけど、このネーミングとか、覚え方（なんとカラオケルームで練習して覚えるのだ！）とか、とにかく楽しい要素がテンコ盛り。

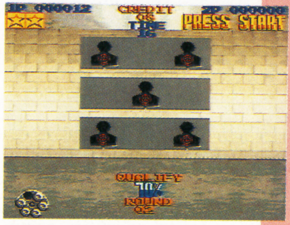
難をいえば、ＢＧＭがいまひとつ。せっかく『カブキロックス』というタイトルで、ゲームも歌がポイントになっているわりには、どこかで聴いたことがあるような曲なんだよね……。でも、ほかはよし！（渡辺荘一）

3月発売

リーサルエンフォーサーズ

コナミ
9800円（税別）
ガンシューティング

ゲームセンターで人気のあったガン・シューティングゲームが、ＭＤ、メガＣＤにつづき、ついにＳＦＣにも移植された。カートリッジには、拳銃のMODEL 510が必ず１丁ついてくる。



嗚呼、いったい何百人撃ち殺したことか……

敵の登場パターンやグラフィックなどが若干変更され、ステージセレクト機能もつけ加えられているが、おおむねＭＤ版やメガＣＤ版といっしょである。

通常のパッドでもプレイ可能だが、やはり銃を使った方が狙いやすいし、なんといってもエキサイティング。ただ、ゲーセン版ほどではないにせよ、腕は疲れる。願わくば、MODEL 510がおもちゃ箱のコヤシと成り果てぬよう、コナミには今後も対応ソフトを出してほしいものだ……。

ところでこのソフト、良識ある方々には「銃で人を撃ち殺すとは何事ザマス!?」と怒られそうだが、所詮ゲームとはそんなもの。コレくらい割り切ったほうが、かえって潔いと思うが如何に？（大崎悌造）

3月発売

あさめしまえにゃんこ

ザムス
8800円（税別）
パズル

かわいいネコをコマに使う、楽しい陣とりゲーム。基本的なルールはオセロと同じで、相手のネコをはさんで自分の色のネコにしていく。このゲームならではのバトルシーンもあるぞ！

ネコのケンカは ほのぼのしてます

基本的な遊び方はオセロと同じなので、マニュアルを読まなくてもすぐに遊べる。オセロと違うのは、自分のネコ（コマ）を置いた後に、ケンカをさせられることくらい。

最近にしては珍しいくらい単純なゲームなんだけど、そこが逆に新鮮でいい。ゲーム性には直接関係ないんだけど、公園や屋根の上なんて、変わった場所ばかりのステージを選べたり、ネコの種類もミケやペルシャなど、何種類も用意されていて、そのあたりが妙に楽しい。

けれど、ネコ同士のバトルはちょっと単調。運次第で勝敗が決まってしまうらしいんだけど、もう少し戦略性があってもよかったのにね。（渡辺荘一）

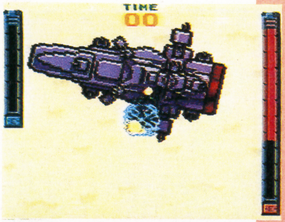
スーパーファミコン

3月発売

SDガンダムGX

バンダイ
9800円（税別）
シミュレーション

初代ガンダムから最新作のVガンダムに至るまでの、様々なモビルスーツや戦艦を使って遊べるシミュレーションゲーム。新開発のGXチップを使った高速戦闘シーンが楽しいぞ！



**とっても楽しいけど
マップが広くて……**

とても本格的なシミュレーションゲーム！　パソコンのシミュレーション並みに様々なコマンドが使えて、そうとうゲームをやりこんだユーザーでも納得できるようになっている。まあ、それよりも僕が一番楽しかったのは、敵味方合わせて、もう無数ともいえる種類のモビルスーツが作れるということ（実際は工業レベルなどがあって、すぐになんでも作れるわけじゃないけど）。これは楽しかったね。

内容が本格的なので、じっくり攻略できるけど、多少とっつきにくいのも確か。マップにしても、どれもそうとうな広さがあるので、クリアまでに時間がかかるし。体験用のミニマップかなんかあればよかったのにね。（渡辺荘一）

3月発売

ジーコサッカー

EAビクター
9800円（税別）
シミュレーション

鹿島アントラーズのジーコが監修したサッカーゲーム。独自のシステムを採用し、２人以上の選手をコントロールするという、従来は不可能だったテクニックを実現した。ＳＦＣマウス対応。

**戦略性を重視した
斬新なゲームシステム**

基本的にワタシは、新しいシステムに果敢に挑んだゲームについては、それが成功しているかどうかに関わらず、高く評価することにしている。そういう点からすると、このソフトは、まさに評価に値する。あ、別に新システムが成功してないといってるワケじゃないよ。それどころか、雨後の筍、夏場のゴキブリみたいにわいて出る一連のサッカーゲームにくらべ、はるかにデキがいいと思ってる。

１人の選手をリアルタイムで動かすという従来の概念を無視し、ボールや選手の進む方向だけを指示する方法は、明快にして深遠！　これぞ発想の勝利といえよう。

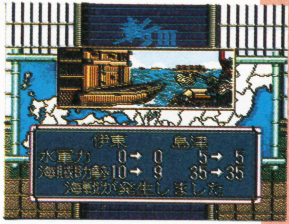
パッドさばきに自信がない人、サッカーの戦略をより極めたい人にはうってつけだ！（大崎悌造）

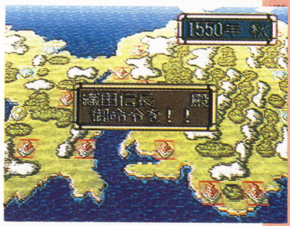
3月発売

斬III スピリッツ

日本テレネット
12800円（税別）
シミュレーション

戦国時代を舞台にしたシミュレーションゲーム。実在の大名、武将のほか、自分で作ったオリジナルキャラクター（なんと顔まで作れる）で全国統一を狙うこともできる。





**いろいろできて
迷ってしまう……**

さすがシリーズ３作目だけのことはあって、そのゲーム性の豊かさはすごい。本当に様々なことができるのだけど、なかでも楽しいのが、実在の人物ではなく、自分で好きなキャラクターを作って、ゲームの主人公にできるという点だ。今までのシミュレーションよりも、ずっと感情移入して遊ぶことができる。

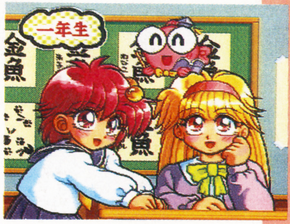
それから、セールスポイントとして、立体的なマップでの行軍や合戦のモードがある。見た目にはとても楽しいのだけど、慣れるまでは状況を把握するのが難しい。移動や合戦だけでなく、コマンドの種類が基本的にとても多いゲームなので、その分、敷居が高いのは事実だ。遊ぶ前にマニュアルを読むのは鉄則！（渡辺荘一）

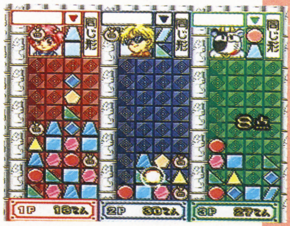
3月発売

きんぎょ注意報！ とびだせ！ ゲーム学園

ジャレコ
バラエティー
9800円(税別)

あの『きんぎょ注意報！』が、ついにＳＦＣに登場。３人対戦のバラエティーにとんだミニゲームがぎっしりつまった豪華版。中学3年間をプレイするモードのほか、好きなゲームだけでも楽しめる。





**まさにゲームのおもちゃ箱
お楽しみは自由自在**

こいつはおトクだわ！　とにかく内容がめちゃくちゃ盛り沢山！

オチものパズルあり、クイズあり、さらにはなつかしの(？)ハイパー徒競走あり……。それぞれのゲームの完成度をどうこういうより、この豊富さに脱帽。この各種ミニゲームをそれぞれの科目として、中学３年間を得点競争で送るという構成の仕方も面白い。本物の学校生活もこうだったらいいのにね。好きなゲームだけ「予習」モードで繰り返し楽しめるし。なつかしのわぴこちゃんや千歳ちゃんに再会できて、わーい！　と喜ぶ以上の出来栄え。ううむ、並のキャラゲーではないな。ちなみに、潮干狩りの行事で波にさらわれる演出は大爆笑モノ。本当にバカになって楽しめる一本だね。（笠井修）

GB ゲームボーイ

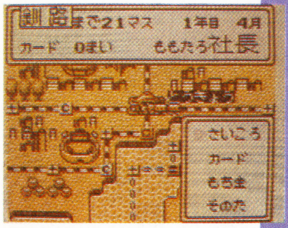
PC PCエンジン

2月18日発売

スーパー桃太郎電鉄Ⅱ

ハドソン
4500円（税込み）
ボードゲーム

ご存知、日本全国を舞台に、鉄道王を目指して東へ西へと駆け回るボードゲームの定番。途中で資産を増やすのも忘れずに。キングボンビー襲来やライバルのカード攻撃など、イベントもてんこ盛り。



1人プレイでも燃えに燃えまくるぜ！

『桃鉄』といえば、どうしても大人数パーティージョイ、という印象が強いのですよ。夜中に「ボンビー来るなあっ！」と大声上げて近所から怒鳴られた経験もあるし。

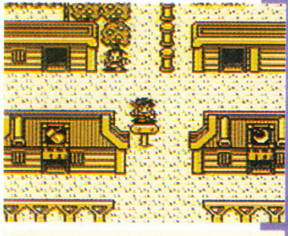
GB版でも4人までプレイできるとはいえ、やはり今回は1人プレイが主体だろうな、と思いつつ、しこしこやってみたら、結構イケるんですよねこれが。相手がCOMでも、性格だの強さだのにバラエティーもあるし。やってるうちにハマりまくっている自分に気がついた。要するに、システム自体の完成度が（ま、ここまでくれば）極めて高いから、ハードで制限されたって、いろいろと楽しめることを再認識させられた次第。それにつけても、キングボンビーにとり憑かれなくて良かった！（笠井修）

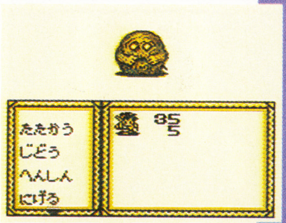
2月発売

ONIIV 鬼神の血族

バンプレスト
4980円（税込み）
RPG

日本を舞台にした、異色RPG第4弾。物語は第2作「隠忍伝説」の続編という構成で、おなじみのキャラも出演。初心者でも安心してプレイできる、親切設計のシステムも魅力のひとつだ。





サクサク進む安心設計RPG

親切設計の謳い文句はダテじゃない。とにかくサクサク進みます。テンポのよさと、随所に見られるサービス精神は買います。ゲームの難易度が3段階に設定できるのも特筆に値する。途中で何をすべきなのかわかんなくなったときにも、きっちりフォローしてくれるようなシステムもあるしね。

「やさしい」モードでプレイする限りでは、面倒なレベル上げに苦しむこともなく、純粋にRPGドラマだけを楽しむことができる。

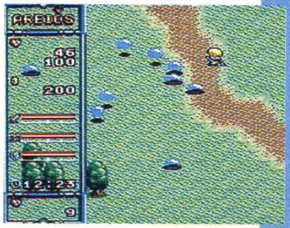
確かに、RPGが苦手なコも、これなら安心してプレイできるというコンセプトはよくわかる。が、そのせいで、ゲーム全体がプレーンな仕上がりになった印象あり。親切さっていうのも、バランスがムズかしいもんですね。（笠井修）

2月18日発売

風の伝説ザナドゥ

日本ファルコム
7800円（税別）
RPG

日本ファルコムが満を持して放つ大作アクションRPGが、PCエンジンにいよいよ登場。多彩なビジュアル演出と、本格的な謎解き、そして起伏に富んだストーリーがてんこ盛りの豪華版だ。



オーソドックスな本格派の風格、か

さすがは老舗のファルコム作品だけあって、システム的には十分に練り込まれている、という印象。『イース』式の半身ずらし戦闘に加えて、対ボス戦では横スクロールアクション面も加わっている。

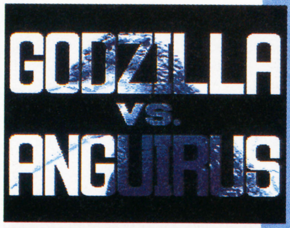
通常戦闘がややプレーンな気もするが、まあ、これは好みの問題だろう。豊富なアニメ演出は、いかにもPCユーザーを意識した感じ。全体的には極めてオーソドックスな作りになっているのだが、マップ配置やイベント構成に、若干の不親切さが目立つのが残念。出入りが不便な町とか、やたら迷うフィールドとか。夜と昼の入れ替わりのシステムもいささか中途半端だね。だって、夜になると、町人がみんな寝ちゃうんだもん！こっちは休めないのに。（笠井修）

2月26日発売

ゴジラ爆闘列伝

東宝
8200円（税別）
格闘アクション

ゴジラほか、東宝怪獣映画の有名怪獣総出演の対戦格闘アクションゲームだ。ゴジラが主人公のストーリーモードと、好きな怪獣を選んで2人対戦が可能なバトルモードの2種類が遊べる。



マニアックなこだわりがホントーに熱い！

こいつは楽しい。ゴジラが好きな人なら、絶対に楽しく遊べる。それがまず結論だ。

対戦格闘ゲームとしては、キャラの力の差があり過ぎるとか、いろいろ整っていない部分もあるけど、そんなことが気にならない面白さがこのゲームにはある。怪獣の特徴的なアクションや技が、マニアックなまでに完璧に再現されていて、怪獣映画が好きな人間には、たまらない魅力がつまっている。テレビの中で怪獣の戦いを再現している、という気持ちになれるしね。

ただひとつ文句をいうなら、CDのアクセスが結構遅いこと。まあ我慢できる範囲ではあるのだけど、もう少し速ければ、本当に快適に遊べたのにね。（渡辺荘一）

PC PCエンジン

MD メガドライブ

2月下旬発売

ウイザードリィIII・IV

ナグザット
価格未定
RPG

コンピューターＲＰＧの古典的名作、その第３弾、第４弾がカップリングされて発売。シンプルな作りながら、最近の派手なゲームにも劣らない緊迫感と、独自のゲームシステムが魅力だ。

やっぱり、RPGの王道というところです

これまでパソコン版などで出ていたものの、忠実な移植作だ。しかも、IIIとIVの２本が入っていてかなりお得な感じ。

ゲーム内容に関しては、もういうべきことはないよね。難易度が高いとか、地味な画面であるとかいう問題を除いても、ＲＰＧの魅力のエッセンスが詰まっているといっていいと思う。好きな人なら徹底的にはまるだろうし、興味がない人は、もう全然遊ぶ気にならないだろうし……。でも、ＲＰＧが好きだという自覚がある人なら、いちどくらいは触ってみる価値があると思う。これは本当。

欠点をいえば、セーブデータが多いらしく、メモリーのほとんどを使ってしまうことくらい。あとは文句ないです。　（渡辺荘一）

１月28日発売

いしいひさいちの大政界

セガ
7800円
シミュレーション

人気漫画家いしいひさいち監修の、政治シミュレーションゲーム。プレイヤーは、住民たちの苦情をうまく処理しながら、地方から中央政界めざし、成り上がっていかなければならない。

風刺のたっぷりきいた政治シミュレーション

コミカルタッチのふざけた『シムシティ』といいたいとこだが、システムには独自性が見られ、しいていえば戦国ＳＬＧに近い。ただし、データをさほど細かくチェックする必要がないので、ワタシのように大雑把な人間でも十分楽しめた。逆に、ＳＬＧオタクにはやや食い足りない部分もあるかも。

どういうユーザーがこのソフトに興味を持つのか、イマイチつかみきれない部分もあるからいうのだが、宣伝代わりにホンモノの政治家を集め、公開テストプレイをしてもらうなんてゆー企画はどーだろ？　ウケると思うけど……。

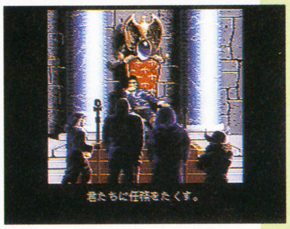
ゲーム自体、一応ギャグっぽく仕上がってはいるものの、笑えるようで笑えないのは、ききすぎている風刺のせい？　（大崎悌造）

２月中旬発売

アイオブザビホルダー

ポニーキャニオン
7800円（税別）
RPG

パソコンから移植された３Ｄダンジョン RＰＧ。プレイヤーは様々な種族・職業の中から４人選んでパーティーを編成する。ゲームは徘徊する魔物を含め、すべてリアルタイムに進行する。



なんでもできちゃうリアルタイムRPGだ

落ちてる物を拾って投げたり、壁向こうのモンスターを殴りにいったり、逃げ回ったり……とにかく、非常に自由度の高いＲＰＧ。パーティー編成ひとつとってみても、種族・職業はもちろん、顔カタチまで好きに組み合わせられるからビックリする。原作はアメリカのパソコンゲームだけど、こういう自由度の高いゲームってのは、やっぱり海外モノなんだよね。国民性の違いってヤツかなあ。

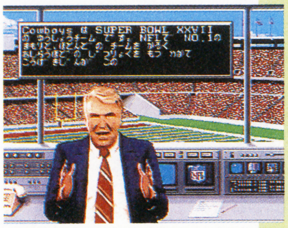
この「なんでもできる」という自由な感覚は、確かに嬉しい。戦闘にしろ移動にしろ、なにせあらゆる可能性がためせるからね。ただ、そのために自分が何をしているかわからなくなることも多々ある。じっくり遊びこめる人でないと、つらいかも……。　（高橋早苗）

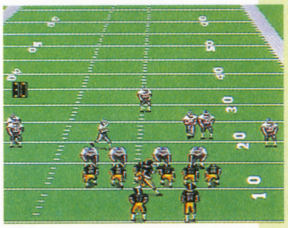
２月18日発売

NFLプロフットボール'94

EAビクター
9800円
スポーツ

GENESIS（海外版ＭＤ）の人気フットボールゲームの日本バージョン。ＮＦＬの現28球団はもちろん、オールスターチームや過去の名チームなど、全80チームのデータが詰めこまれている。





アメフト好きにはたまりまへんなァ

オープニングでいきなり登場する太った実写取りこみオヤジは、ジョン・マッデンというこのゲームの監修者。日本ではまったく無名だが、米国の名解説者なのだ。

エンドゾーンからフィールドを見渡す３Ｄタイプの画面は、獲得ヤードこそわかりにくいものの、フォーメーションを見るには最適。ゴール前でＲＢがスピンしてディフェンスをかわす……などという芸の細かいシーンもばっちり見られる。選手の実名が出ないのは残念だが（背番号は出る）、全体的にとてもよく仕上がっている。

ただ、スーパーボウルから２ヵ月もあとに発売するのはなんとしたことか？　ま、シーズンオフの無聊を慰めるにはいいかもしれないが……。　（大崎悌造）

MD メガドライブ

2月25日発売

マイクロコズム

ビクターエンタテイメント
8800円
シューティング

実写取りこみ映像によるドラマと、3Dシューティングが合体した、まったく新しいタイプのヴァーチャルゲーム。斬新なグラフィックや緊迫感あふれる演出は、とにかく一見の価値あり！

シューティングだけど ドラマもたっぷり

実写と特撮をうまく取りこんだドラマ部分は、なかなかの力作で圧倒される。『ナイトトラップ』などもそうなのだが、メガCD特有のベチョッとした画質は、今まであまり観たことがないからか、妙に新鮮でココロときめくのだ。

3DSTGの部分にも実写取りこみ画像は使われており、これはこれでまたいい味を出している。ただ、純粋にSTGとして評価した場合、ややきめ細かさに欠けるような気もする。まぁ、その方がSTGマニアじゃない人も、とっつきやすいかもしれないが……。

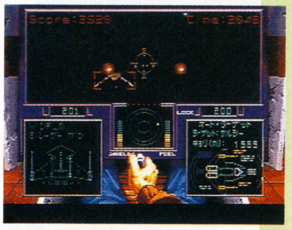
なんにせよ、実写+ゲームというソフトは、今後さらに増えるはず。ビジュアルとゲーム性をうまく両立させたソフトを、ワタシは強く望みたい。　（大﨑悌造）

2月発売

ウイングコマンダー

セガ
7800円（税別）
シューティング

宇宙での戦闘が体感できる、3Dシューティングゲーム。プレイヤーは地球連邦軍の宇宙戦闘機パイロットになり、キルラシー帝国の宇宙艦隊との激しい戦いに身を投じることとなる。



さすがアメリカ生まれ 硬派なシューティング

遊んでみて思うのは、単なる3Dシューティングゲームではなくて、プレイヤーが本当に宇宙戦闘機のパイロットになったような気分にさせることを目的としたゲームであること。

出撃前のミーティングや、味方機との交信、戦闘が終わった後も着艦許可を受けなければ、母艦に帰れないなど、とにかくプレイヤーをその気にさせる演出が詰まっている。実際の戦闘シーンよりも下手をすると、その演出の方に力が入っているのでは？　と思わせるほどだ。

ただ、登場人物の話を途中でキャンセルできないなど、少しだけ不親切な部分がある。まあ、それも雰囲気の一部ということで、我慢はできるけど。　（渡辺荘一）

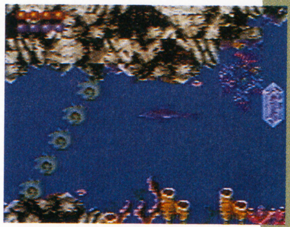
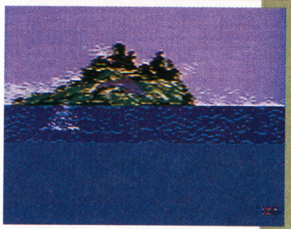
GG ゲームギア

2月発売

エコー・ザ・ドルフィン

セガ
価格未定
アクション

昨年7月に発売されたメガドライブ版の完全移植版。イルカのエコーが、広大な海洋に巻き起こった大異変の謎を追う。スピーディーで軽快な操作感で迫る、新機軸海洋アクションソフトの登場だ。

爽快アクションが 液晶画面に躍る！

まず驚いたのが移植の完成度。もともとゲームギア自体のスペックが優秀だ、って条件はあるけど、このソフトに関する限り、まったくメガドラ版そのものですよ。操作性、スピード感とも申し分なし。液晶の残像感もなくあの「イルカつっ走り泳ぎ」感覚が、存分に楽しむことができます。他の海の生物との会話や障害物を破壊することができる、「エコー（超音波）」の発射ボタンがスタートボタンだってのが、最初は少々とまどったくらいだね。

ゲームの難易度は、やっぱりメガドラ版と同じで、結構ムズい。ムズいけど爽快感がある。アメリカ的といえばそれまでだけど、良くも悪くもおおらかな作りになっている。　（笠井修）

覇王 ゲームスペシャル

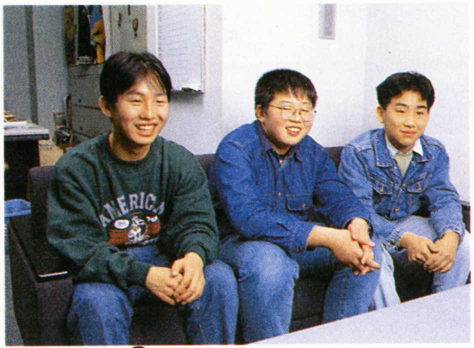
がんばれゴエモン2
好評発売中／定価780円

ロックマンX
好評発売中／定価720円

ファイアーエムブレム
紋章の謎
3月発売予定／定価未定

★覇王★ 第1回 読者モニター

12月11日、創刊号モニター募集に選ばれた読者９名が覇王編集部を訪れた。今回評価されるソフトは３本。彼らモニターの切り口や如何に！



SFC 美少女戦士セーラームーンR

■バンダイ　■9800円〔税別〕　■発売中　■16Mビット

『R』でも、月にかわっておしおきよ！

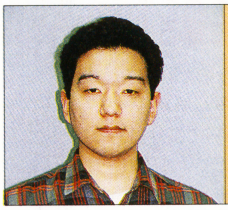
セーラー戦士&ちびうさが今回も大活躍！

横スクロールのアクション。技が増えた。

動きのカワイさはピカイチ。視覚派におススメ！

鈴木 美王さん　埼玉県川口市 15歳

必殺技から細かい動きまで、キャラクターの特徴がよく生かされている。難易度はそれほど高くないので、初心者や低年齢の子も楽しめそう。もう少しステージ構成に起伏が欲しかった。



石本 尚志さん　千葉県千葉市 24歳

新しく対戦モードができたのがうれしい。ゲームはちょっと単調だけどグラフィックはきれいだし、ちびうさもでてきて大満足。毎週見ている人は、欲しくなるんじゃないかな。

伊野 良隆さん　東京都杉並区 23歳

前作とたいして変わっていないような気もするけど……。合体技が入ったのは大きい。キャラクターの動きはけっこういいと思うよ。ちびうさで対戦できないのが不満といえば不満。

まだまだ言わせろ！

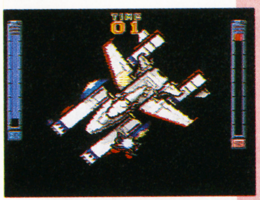
対戦に制限時間がないのは親切だけど、奥へのラインがはっきりしないのが難点。（鈴木・石本）　２人プレイのときにちびうさが使えるとよかった。（石本・伊野）　うさぎたちの動きがかわいい。（鈴木・伊野）　ゲームは初心者でも大丈夫。ファンならいいかもしれない。（一同）

SFC SDガンダムGX［ＧＸチップ］

■バンダイ　■9800円〔税別〕　■２月発売　■８Ｍビット

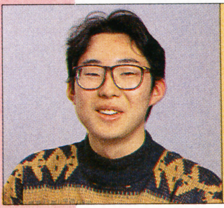
迫力の3Dシーン！　最新作はダテじゃない

遊びやすさは前作譲りでパワーアップ！



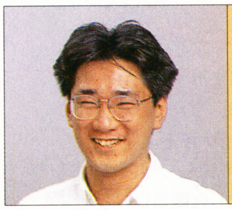
砲火を避け突入！敵戦艦を倒すのだ！

最高の出来！　ガンダムファンでなくても買いだ！



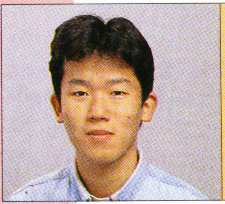
中山 徹さん　神奈川県小田原市 18歳

前作よりもユニットの強さと値段のバランスが取れていて楽しめる。動くコロニーや、戦闘シーンで僚機の動きが設定できたりと、戦略性も高くなって二重マル。



島本 環さん　東京都練馬区 ?歳

移動が燃料制になって、リアルになったぶんモビルスーツが使いにくくなった。同じ国でプレイができたりと「Ｘ」のときの不満はなし。シナリオや３人・４人プレイがあってもいいかも？

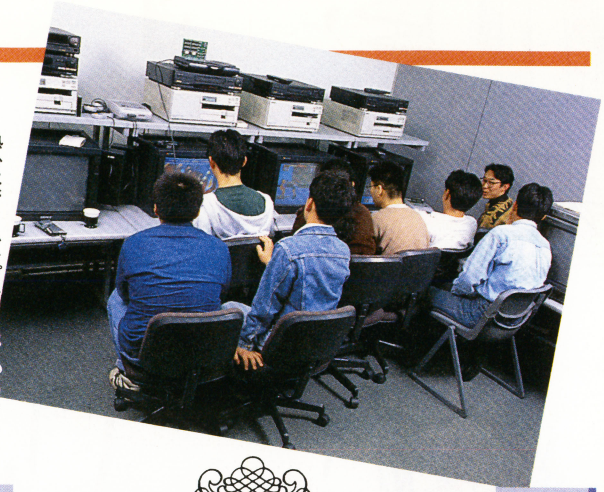


山本 訓弘さん　東京都中野区 22歳

ほとんどのモビルスーツが入っているので、ＭＳ図鑑的な意味でもファンにはうれしい。３Ｄシーンは、地形効果がなくなるので一長一短かな。実際に操縦している気分になれるぞ。

まだまだ言わせろ！

戦法がガンダムっぽくなった。（中山・島本）　勝敗に関係なくプレイ中が楽しいＳＬＧは貴重。（島本・山本）　補給艦とかの戦闘に関係ない船は、ユニット数が減ってゲーム性が落ちそう。（中山・山本）　手軽さは若干落ちたが買って損はなし。シリーズの集大成か？（一同）

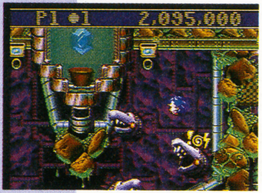


熱心にゲームをプレイしているモニター達。彼・彼女等の肩にゲーム界の将来がかかっている？

MD ソニック・スピンボール

■セガ　■6800円〔税別〕　■発売中　■８Ｍビット

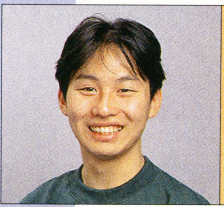
超ピンボール！　ソニックinU.S.A



◀顔面野郎に当てろ。ハイスコアを狙え！

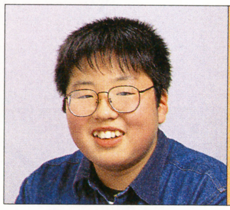
◀跳ぶソニック。全ステージクリアは遠い…

もうひとつのソニック。これはなかなかいいぞ！



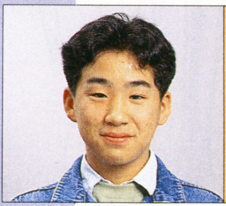
森田　正明さん　東京都江東区　18歳

操作は簡単。スピード調整は、2段階よりもっと柔軟に調節できればよかった。音楽はもう少しアップテンポでもいいと思う。見ているだけでも楽しいよ。



千葉　陽介さん　東京都江戸川区　14歳

一つの面にいくつもエリアがあったり、ボスがいるなど普通のピンボールよりも楽しい。スコアの記録ができれば友達と競ったりできていいと思う。死ににくいので気分がいいぞ！



関　貴之さん　東京都江戸川区　14歳

動きはいままでのソニックよりすこし遅いけど、カベを壊したりいろいろ試していく感覚が面白い。パスワードはあるけれど、死んだあと一番下のエリアに戻るのはなんとかして！

まだまだ言わせろ！

ボーナスもピンボールなのはツライ。(森田・千葉)　4人プレイといっても同時に遊べないので、あまり意味がないような気がする。(千葉・関)　シリーズとは別物だけどトロッコに乗る、斜めの場所で滑るなどのアクションがいかにもソニックしていていいぞ！(一同)

募集　覇王 読者モニター

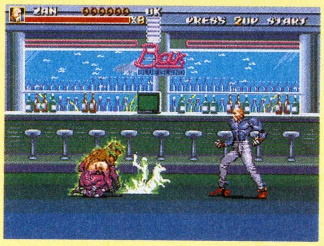
発売前のソフトをプレイしてみたい、キミがそう思っているのなら、すぐこのコーナーに応募すべし。当選したら、編集部の解析ルームで新作ソフトが存分にプレイできるぞ！　プレイ後の感想、評価はモニターの意見として本誌に掲載される。「覇王」はキミの応募を待っているぞ！

この4本が待っている!!

SFC　ナムコ　スーパーファミスタ3

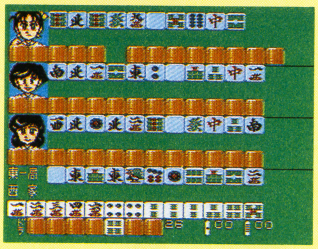
野球ゲームの代名詞と言われるこのシリーズ。6人参加可能のリーグ戦モードとエディットモードはB・バックアップで可能になった。

MD　セガ　ベアナックルⅢ



セガの格闘アクションシリーズ第3弾。必殺技成長やストーリーの枝分かれなどの新要素が入り、プレイヤーキャラも5人以上？になった。

SFC　パック・イン・ビデオ　ぎゅわんぶらあ自己中心派2 ドラポンクエスト



片山まさゆきのマージャン漫画が再ゲーム化。麻雀に勝つことでストーリーが進行する本格的な麻雀ファンタジーRPG(!?)だ。

SFC　バンプレスト　スーパーロボット大戦EX

古今のロボットアニメから多数のロボットが出演するシミュレーションRPG。戦闘シーンやコマンド系など各部分が改良されている。

◆応募先◆

官製はがきに住所、氏名、年齢、電話番号、モニター希望ソフト名を明記し、下記の宛先に送られたし。

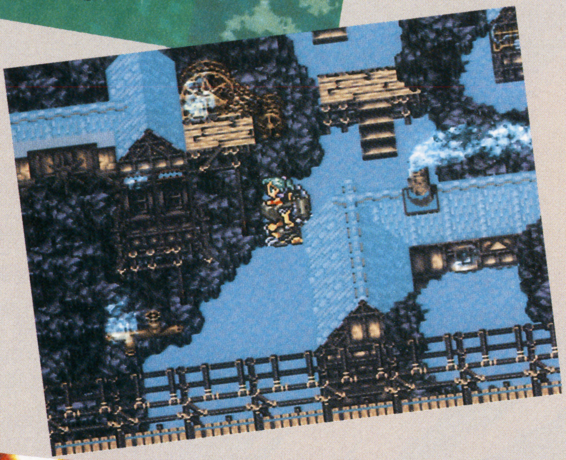
〒112-01
東京都文京区音羽2-12-21
講談社　覇王編集部
「読者モニター③」係

締め切りは2月7日（消印有効）

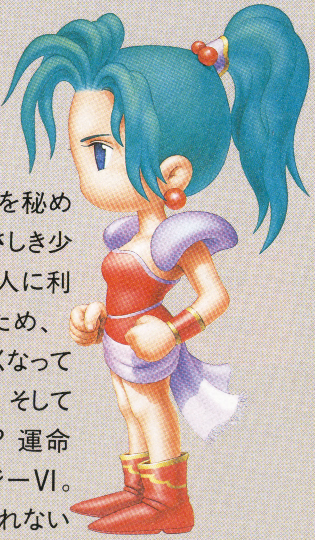
今月募集のモニターレヴューは4月1・15日号に掲載！

ドラマが、始まる。
イラストレーション／天野喜孝

スーパーファミコン®は任天堂の商標です。
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO



「私に宿る魔導のパワーが
役に立つのなら…。」



失われたはずの「魔導」の力を秘めたティナ。動物を愛する心やさしき少女だが、その力のゆえに、他人に利用される人生を歩んできたため、誰を信じていいのかわからなくなっている。彼女に笑顔が戻る日は？ そして彼女が握る重大な秘密とは？ 運命の物語、ファイナルファンタジーVI。キミとティナの冒険は、忘れられないものになる。

©スクウェア

3月下旬発売

ファイナルファンタジーVI

FINAL FANTASY VI

SQUARESOFT 株式会社スクウェア 〒150 東京都渋谷区恵比寿1-20-18 三富ビル新館

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
新たなる
ステージへ…!!
J.リーグ公認のスーパーファミコン用ソフトが、最新のデータを搭載していよいよデビュー。当然、全12チームの選手&チームが、実名・実データで登場!
だから、J.リーグの熱狂と興奮をリアルに再現した、最新・最強のサッカーゲームソフトなのだ。新たなるステージで、君のプレーを待っているぞ!
EXCITE STAGE
★バーコードバトラーIIと接続してバーコードを入力すると、何かが起こって、更にサッカーゲームの遊びが拡大!
★J.リーグ全12チームの最新データでプレイ!
★マルチプレイアダプタで、最高4人までゲームOK!
★さまざまなパフォーマンスが臨場感を更にアップ!
★6種類のゲームモードが、楽しさをグレードアップ!
OFFICIALLY LICENSED BY
JAPAN PROFESSIONAL FOOTBALL LEAGUE
J.LEAGUE
-MODE SELECT-
一試合だけの対戦を楽しむモードです。
スーパーファミコン® 専用ソフト
J.リーグ
エキサイトステージ'94
●予価¥9,800(税別)●4月発売予定
BARCODE BATTLER II INTERFACE バーコードバトラーII インターフェース 対応
SUPER Famicom マルチプレイヤー5 対応
「エポック社のおもちゃは、おもちゃ券で買えます」
スーパーファミコン®は、任天堂の商標です。
©1994 エポック社・小学館プロダクション
エポック社
東京都台東区駒形1-12-3
〒111 TEL.03(3843)8816

片チンの

ゲームの肝吸い

TURN3：ウイニングポスト③

片山まさゆき

これを知ればゲーム攻略は大楽勝!? 片チンが贈るゲームの㊙テクニックまんが。

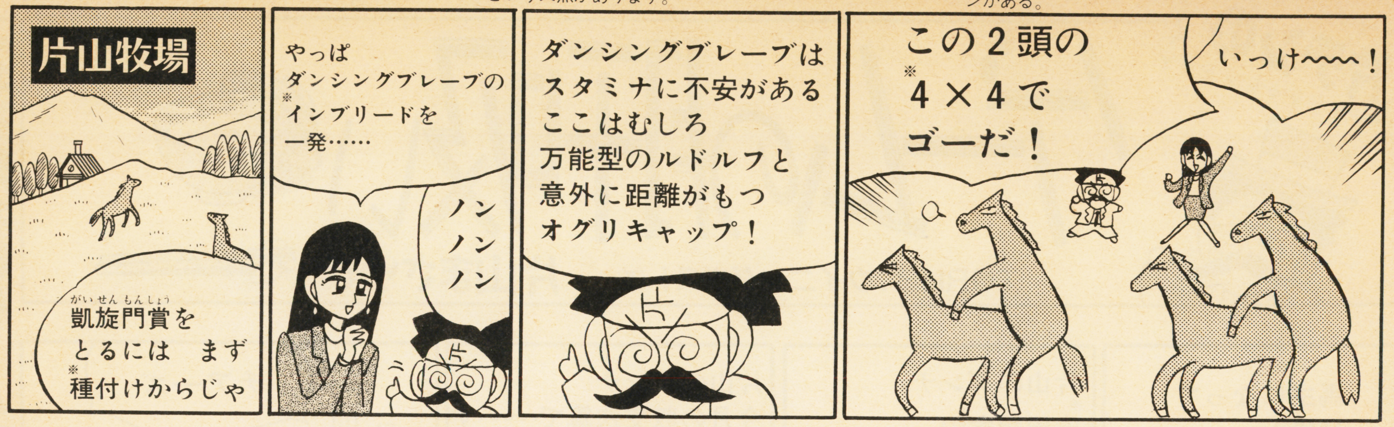
©KOEI　※安田記念……5月第4週　GⅠ　1600m　関東

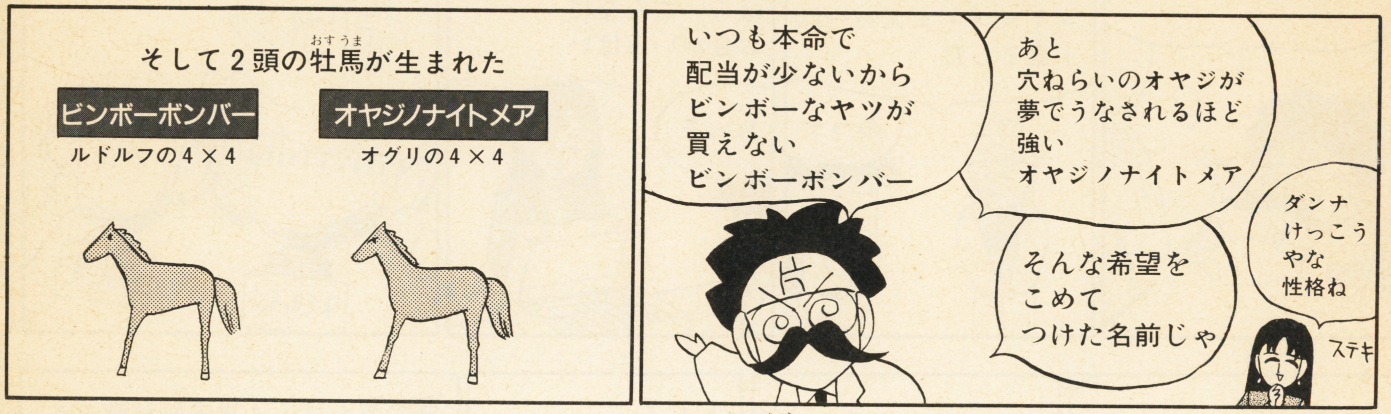
※凱旋門賞……フランスのロンシャン競馬場で行われる、2400mの国際GⅠレース。世界各国から強豪が集まり、事実上の世界最強馬決定戦といえます。

※種付け……種牡馬と繁殖牝馬とを交配すること。種付けから1年弱で仔馬が生まれます。牡馬と牝馬の相性などで仔馬の能力に大きさな差がでます。

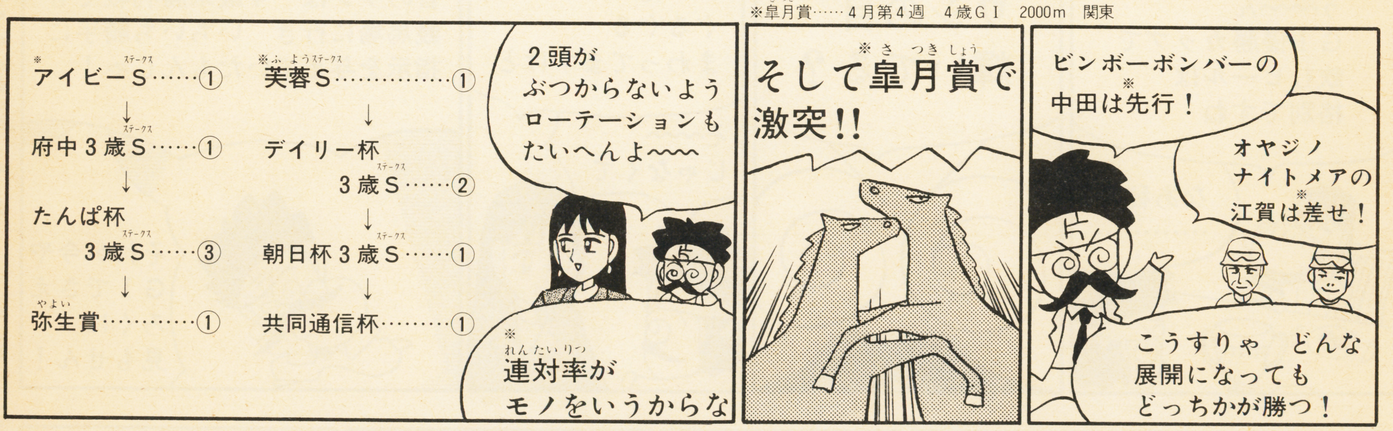
※インブリード……繁殖牝馬と種牡馬を交配するとき両者が近い先祖に同じ馬を持っていること。先祖の特徴を強めるが、体の弱い仔馬が生まれる可能性が高いという欠点があります。

※4×4……インブリードにおいて牝馬と牡馬の4代前の先祖に同じ馬を持っていることをさす。先祖が何代目かで、3×4、1×2などさまざまなバリエーションがある。



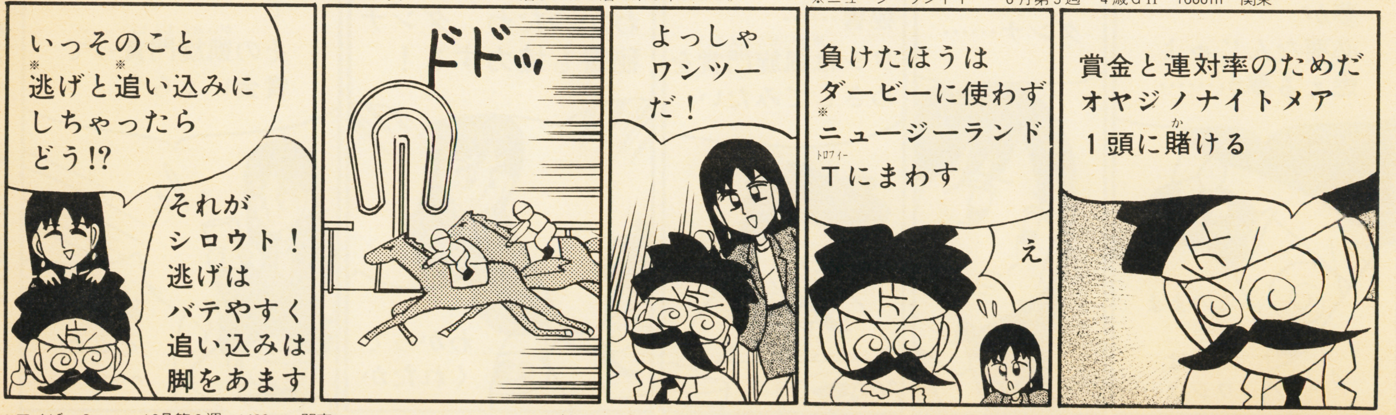


※皐月賞……4月第4週　4歳GI　2000m　関東



※連対率……レースで1着または2着に来る率のこと。

※ニュージーランドT……6月第3週　4歳GII　1600m　関東



※アイビーS………10月第3週　1400m　関東
※府中3歳S………11月第3週　1800m　関東
※たんぱ杯3歳S…12月第4週　3歳牡GIII　2000m　関西
※弥生賞…………3月第2週　4歳GII　2000m　関東

※芙蓉S…………………9月第3週　1600m　関東
※デイリー杯3歳S……11月第1週　3歳GII　1400m　関西
※朝日杯3歳S…………12月第2週　3歳GI　1600m　関東
※共同通信杯…………2月第3週　4歳GIII　1800m　関東

※先行………前方の集団で走る作戦。
※差し………終盤で瞬発力を生かし抜く作戦。
※逃げ………最初からずっと先頭で走る作戦。
※追い込み……最後の直線で一気に抜く作戦。

◆この作品についての意見・感想や〝このゲームの肝をおしえて〟というゲームのタイトルをハガキで送ってね。似顔絵も大歓迎だ。あて先は、〒101-91東京神田郵便局私書箱32号 講談社 覇王編集部『片チンのゲームの肝吸い』係です。

※皐月賞…………… 4月第4週　4歳ＧⅠ　2000m　関東
※日本ダービー…… 6月第2週　4歳ＧⅠ　2400m　関東
※菊花賞……………11月第1週　4歳ＧⅠ　3000m　関西
※ジャパンC………11月第4週　ＧⅠ　2400m　関東

※有馬記念………12月第4週　ＧⅠ　2500m　関東
※日経賞………… 3月第4週　ＧⅡ　2500m　関東
※天皇賞(春)…… 5月第2週　ＧⅠ　3200m　関西
※宝塚記念……… 6月第4週　ＧⅠ　2200m　関西

次号からは『ぎゅわんぶらあ自己中心派2 ドラポンクエスト』を攻略するぞっ！

★凱旋門賞に出るためには、次の条件を満たすことが必要になる。⑴獲得賞金が現役馬中で1位。⑵ＧⅠ3勝以上。⑶日本ダービー、天皇賞、有馬記念、ジャパンカップのうち、ひとつは勝っている。⑷連対率7割以上。⑸7月初めに放牧されていないこと。それから、連対率をあげるためには、毎年馬を1～2頭にしぼってつくるほうがよい。牧場の馬は全部セリに出し、すばらしい良血馬のみを買い戻そう。また、馬のタイプは万能型かステイヤーがよい。ルドルフ4×4の仔馬やオグリ4×4の仔馬は、まさにこの条件を満たすチャンスが高いぞ。君たちも以上のことに注意して片チンのように栄冠をかち取ってくれ！

覇王 創刊号記念プレゼント当選者発表

覇王創刊記念8000人ビッグプレゼント

ワイド画面テレビ ワイド画王 (パナソニック) 2人

[埼玉県]新井 宏幸
[東京都]大野 敏久

パソコンFM-TOWNS-Ⅱ UR20+キーボード (FUJITSU) 2人

[茨城県]大島 敏和
[大阪府]上田 俊行

パソコンPC-98-21Ce-S1 (NEC) 2人

[東京都]原 裕介
[兵庫県]秋田 東洋

パソコンMacintosh LC520 (Appleコンピューター) 2人

[青森県]伊藤 浩二
[富山県]永田 康平

レーザーアクティブ+MEGA-LDパック (PIONEER) 5人

[青森県]木村 淳也
[千葉県]清水 典和
[東京都]桜井 賢二
[広島県]山本 康弘
[山口県]田中 博之

NEWワンダーメガRG-M2 (ビクター) 5人

[東京都]斉藤 幸成
[〃]松下ひろき
[神奈川県]山田 道明
[京都府]水門 浩
[大阪府]山口 光弘

NEO-GEO (SNK) 10人

[北海道]辻村 秀弘
[埼玉県]砂川 喜規
[東京都]近藤 良仁
[〃]野口 恵治
[〃]稲葉恭一郎
[愛知県]藤島 弘樹
[鳥取県]山根 英明
[山口県]藤本 尚之
[福岡県]武丸 忠輔
[大分県]梶原 謙児

スーパーファミコン (任天堂) 50人

[青森県]笹 陽輝
[〃]川端 博幸
[〃]奈良 裕信
[秋田県]小沢 司
[福島県]横山由美子
[栃木県]中村 貴之
[群馬県]小林 慎介
[埼玉県]久保田正紀
[〃]森谷 正樹
[〃]天沼 絵理
[〃]田村 英之
[千葉県]森田 敏弘
[〃]森永鉄ヒロ
[〃]森 慎哉
[〃]小林 慎介
[東京都]和久井敦史
[〃]山本 洋佑
[〃]福安 雅己
[〃]小野寺 淳
[富山県]今井 和光
[山梨県]小泉亜希子
[長野県]相馬 幸太
[〃]林 雄二
[岐阜県]棚橋 智
[〃]広瀬 雅人
[京都府]内海 行人
[〃]亀田留美子
[〃]森田 昭宏
[〃]築山 紀男
[〃]平田 昌之
[大阪府]宮崎 豊
[〃]伊佐 里美
[〃]山頭 健太
[〃]村田 夏希
[〃]酒井 良太
[〃]宇都宮衛司
[〃]内藤 美香
[兵庫県]有田 真也
[〃]上田 健介
[奈良県]中澤 利夫
[〃]古川倫太郎
[〃]西条 直幸
[〃]中西 美弘
[〃]山崎 潤一
[島根県]井上 浩
[岡山県]白石 保人
[徳島県]浜口 雅昭
[香川県]石原 好貴
[福岡県]富永英二朗
[〃]大屋 博海

メガドライブ2 (セガ) 50人

[北海道]造田 道晋
[宮城県]高橋 浩樹
[〃]渡辺 大祐
[秋田県]榎 友春
[山形県]後藤 晃宝
[栃木県]土谷 豊
[〃]斉藤 史晃
[埼玉県]鈴木 政則
[〃]牧田 孝
[〃]太田 翼
[〃]和田 浩一
[〃]小川 孝
[〃]古川 信
[千葉県]川上 信之
[〃]柿原 孝男
[〃]小野 優子
[〃]長谷川 悟
[〃]伊藤 昌宏
[東京都]宮田 則章
[〃]千明 正之
[〃]三須 友子
[〃]栗原 伸一
[〃]下山 昇
[〃]坂本 陽介
[〃]小林 智行
[〃]下田 浩平
[神奈川県]半田 俊文
[〃]安間 健児
[新潟県]山田 信一
[石川県]西川 新
[福井県]北川 雅一
[愛知県]瓦上みゆき
[〃]森田 晃央
[京都府]谷口智恵子
[大阪府]野田 紀幸
[〃]宮先 英之
[〃]村田 洋則
[大阪府]河内山高弘
[〃]山下 淳
[〃]川口 清
[奈良県]上田 洋起
[〃]澤井 陽
[和歌山県]中谷 順哉
[山口県]大西 宏典
[〃]田中 孝智
[香川県]佐々木康弘
[〃]井上 博元
[愛媛県]岩田 政嗣
[高知県]下谷 尚也
[福岡県]下河辺修司

ワイヤレスコントローラー (コナミ) 200人

[北海道]伊藤真紀子
[〃]井上くるみ
[青森県]小泉 勝久
[宮城県]池田 武嗣
[〃]小松 広宜
[〃]大場 あゆ
[〃]山本 祥
[〃]小松 恭毅
[秋田県]照井美貴夫
[〃]森元麻衣子
[〃]田口 朋光
[山形県]荘司 健
[福島県]安藤 弘子
[〃]柴田 喜洋
[〃]竹沢 正彦
[栃木県]善林 正和
[群馬県]西山 勝之
[〃]井上 順由
[〃]岡田 政輝
[〃]柳田 学
[〃]関根 功幸
[埼玉県]黒川 勝英
[〃]福松 泰子
[〃]杉原 タイ
[〃]萩原 京平
[〃]吉田美智子
[〃]木島矢恵子
[〃]金子 美穂
[〃]中島 和男
[〃]木下裕一郎
[〃]松本 武昭
[〃]斉藤 潤一
[〃]岡崎 誠
[千葉県]川端 暢之
[〃]西川 睦子
[〃]田邊 裕貴
[〃]岩切 良展
[〃]松永 臣平
[〃]小島 孝文
[〃]鈴木 圭
[〃]山仲 健一
[〃]小高 昌夫
[〃]川島 伸夫
[東京都]松本 啓嗣
[〃]斎藤 昌典
[〃]石川 和広
[〃]赤士 正人
[〃]井上 誠治
[〃]伊藤 真子
[〃]福森 宗靖
[〃]千頭 央路
[〃]河野 美徳
[〃]野口 晴夫
[〃]鈴木 雅明
[〃]大沢 由尚
[〃]下田 明彦
[〃]小村 昭彦
[〃]天野 元
[〃]白井 幸治
[〃]舘 慎一
[〃]渡辺 貴彦
[〃]中村 将通
[〃]東野 繁
[〃]野島 恵美
[神奈川県]木下 真之
[〃]竹内 博紀
[〃]小島 弘明
[〃]郡山 誠
[神奈川県]八柳 美佳
[〃]大屋野 初
[〃]中原 敏章
[〃]弥冨 華代
[〃]石川 浩二
[〃]山崎 良平
[〃]斉藤 恭弘
[〃]川辺 志郎
[〃]松尾 一幸
[〃]久保 和則
[〃]吉原倫太郎
[新潟県]榎並 征丸
[〃]長谷川美恵子
[〃]今井 孝之
[〃]本間 順
[石川県]森田 崇志
[福井県]徳山 和治
[〃]武井 雅士
[山梨県]遠藤 巧
[〃]鈴木 照雄
[〃]若林 昌広
[長野県]篠崎 慎也
[〃]清水 宝浩
[岐阜県]佐伯 潤
[〃]村脇 学
[〃]小森 一也
[〃]田中賀守紘
[〃]民田 友明
[〃]鈴木 尚文
[〃]高橋 真琴
[静岡県]長谷川 悟
[〃]菊地 翼
[愛知県]磯村 博優
[〃]若原 達也
[〃]森 亮輔
[〃]岡 るみ子
[〃]本間 雅登
[〃]北村 退三
[〃]楠名 保典
[〃]山田 清大
[〃]塚田 進司
[〃]山田 久隆
[〃]高橋 正史
[〃]岡島 毅
[〃]森尾 健志
[〃]鈴木 章道
[三重県]小田切勝重
[〃]片原 徳幸
[〃]中村 欣継
[〃]金澤 豊
[滋賀県]堀田 久樹
[〃]村井 一友
[〃]山本真奈未
[〃]辻村 泰史
[〃]諏訪 良史
[京都府]田中 秀幸
[〃]鈴木 基弘
[〃]石原 将行
[〃]久保 勝裕
[〃]隈元 真一
[〃]更井 朗
[〃]渡辺 英平
[〃]榊原 千春
[〃]築山 昇
[〃]野崎 浩
[大阪府]赤松 功一
[〃]大川陽登美
[〃]井上 順也
[〃]西井 治代
[〃]玉置 博隆
[〃]豊島 聖一
[〃]西井 猛
[〃]西井 睦
[〃]松本 徹也
[〃]市井 昌輝
[〃]井村 吉希
[〃]森 俊雄
[〃]太居 元気
[〃]末永 将晃
[〃]福尾 真一
[〃]近藤 晃彰
[〃]川島 祥子
[〃]宅野謙一郎
[〃]河野 圭作
[兵庫県]下野 通子
[〃]西田 貴演
[兵庫県]久保 泰地
[〃]高尾 久和
[〃]松尾 隆文
[〃]野田 知哉
[〃]中村 公司
[〃]岩本 文夫
[〃]宮坂 哲也
[〃]吉井 晴彦
[〃]屋敷 輝朗
[〃]長田 友彦
[〃]山持 和也
[〃]杉山 禎一
[〃]福田 正義
[〃]村尾 康秀
[奈良県]公門 宏晃
[〃]鈴木千恵美
[〃]松田 正典
[〃]田上 実志
[〃]日野 宏太
[和歌山県]田中 啓友
[〃]徳田 英司
[〃]清水 一成
[〃]鈴木 正人
[〃]平見 隆明
[鳥取県]中島 直
[岡山県]濱田啓二朗
[〃]森石 利治
[〃]五島 義治
[〃]下川 修二
[〃]石田 弘毅
[〃]渡辺 充朗
[〃]小野 尚登
[広島県]浜崎とし江
[〃]白石 正俊
[〃]田矢 博也
[〃]松原 和寛
[〃]中村 全宏
[愛媛県]掛水 英樹
[高知県]渡辺 基
[〃]矢野 久富
[福岡県]板橋 雄一
[〃]近藤 裕人
[〃]田渕 隆元
[大分県]猿渡 正樹
[宮崎県]岩崎 裕則
[鹿児島県]渡辺 俊明

PCエンジンDuo-R (NEC) 30人

[青森県]伝法 勇
[秋田県]照井 充
[山形県]関 敦伊
[茨城県]飛田 賢司
[群馬県]亀井 浩司
[埼玉県]渋木 秀和
[〃]伊澤 政範
[〃]山本 一弘
[〃]丹内 佳織
[〃]鈴木 大助
[〃]菅野 敬佑
[〃]金子 兼治
[千葉県]竹山 豊
[〃]飯塚 信寛
[〃]和泉 誠
[東京都]江藤 禎
[〃]橋本 和秀
[〃]牛木 暢孝
[神奈川県]原田浩之介
[富山県]北川 和也
[〃]辻 弘暁
[静岡県]荒井 寿子
[愛知県]近藤 さゆ
[〃]島田 紘行
[滋賀県]江角 英智
[大阪府]津留 浩将
[〃]豊島 繁登
[奈良県]稲垣 文孝
[愛媛県]中川 将志
[福岡県]品野 恭平

MDウォークマンMZ-R2 (ソニー) 10人

[北海道]浅野 大輔
[東京都]小池 成彦
[〃]清水 誠
[〃]栗原 登
[神奈川県]岡山 智礼
[千葉県]大屋健二郎
[静岡県]高柳 直人
[大阪府]山口 正樹
[福岡県]戸倉 康智
[宮崎県]藤原 忍

ゲームソフト 各20人

①がんばれゴエモン2

[北海道]村田 和洋
[埼玉県]一ノ関 彰
[〃]岡本 英和
[東京都]小泉 一馬
[神奈川県]田上 栄史
[〃]蜷川 悠也
[〃]澤田 慎
[福井県]北川 雅一
[〃]道観 栄剛
[岐阜県]加藤 和幸
[愛知県]不破浩一郎
[大阪府]榊原 義人
[兵庫県]住野 利幸
[〃]背野 真聡
[奈良県]中山美登里
[〃]中田 智司
[広島県]国重 正仁
[〃]田崎 彰一
[高知県]中嶋 洋介
[福岡県]森岡 泰司

②ロマンシングサ・ガ2

[岩手県]畠山 知也
[秋田県]佐々木健太
[栃木県]松井 洋三
[埼玉県]有田 壮介
[〃]富沢 弘
[千葉県]須藤 賢一
[東京都]大和田貴宏
[〃]平川 勝章
[〃]尾山 正樹
[〃]石元 秀也
[神奈川県]益山健太郎
[〃]中山 隆
[〃]山崎礼一郎
[長野県]若林 穂波
[大阪府]太田 博和
[〃]元村 東永
[〃]片山 裕史
[奈良県]森田 浩
[香川県]真屋 和正
[熊本県]江口 信也

③ロックマンX

[茨城県]根本 健一
[群馬県]藤本 貴史
[〃]久保田雅哉
[埼玉県]皆方 雅行
[東京都]野登谷和也
[〃]宮下 幸久
[〃]石平 和也
[神奈川県]前田 友佳
[富山県]真岩 剛
[愛知県]横井 雅春
[〃]谷井 直人
[大阪府]中田 規仁
[奈良県]高須 亮樹
[〃]長谷川昇平
[和歌山県]船山 洋
[岡山県]藤原 秀一
[広島県]伊豆野浩貴
[山口県]河野 浩宜
[愛媛県]一色 豪
[長崎県]北平 正樹

④ダービースタリオンⅡ

[青森県]小嶋 一輝
[埼玉県]野口 哲也
[〃]菅原 哲也
[〃]市原 英介
[千葉県]土屋 光平
[〃]土井 雅之
[東京都]金城 周一
[〃]村越 光輝
[〃]真田 潤
[〃]石川 僚一
[〃]篠原 達雄
[〃]三木 信也
[神奈川県]大庭 利則
[富山県]荒川 修一
[山梨県]雨宮 栄治
[京都府]山本 恭士
[〃]北方 徳也
[〃]中西かおり
[〃]吉岡聡一郎
[高知県]中屋多美子

⑤魔神転生

[茨城県]篠塚 義行
[群馬県]山田 敦
[〃]長峰 正樹
[埼玉県]斎藤 信弘
[〃]小尾 智弘
[〃]宮地 智哉
[千葉県]西畑 勝成
[東京都]勝野善太郎
[〃]井上 智就
[〃]大塚 拓
[神奈川県]中野 広紀
[〃]細谷 一喜
[長野県]小林 竜太
[岐阜県]宮坂 隆志
[愛知県]山田 典敬
[大阪府]藤原 公彦
[〃]西角 義和
[兵庫県]川浪 寛生
[広島県]土井慎一郎
[高知県]久保田 希

⑥アラジン

[宮城県]荒井 寿也
[〃]遠藤 賢志
[茨城県]一戸 寛美
[東京都]赤澤 理恵
[〃]長谷川皓彦
[〃]北島 義之
[神奈川県]吉崎 浩司
[新潟県]杉田 五月
[岐阜県]鈴木 伸也
[〃]谷口 紫穂
[静岡県]五味 朝裕
[〃]佐野 洋一
[愛知県]田村 一樹
[京都府]湯浅 好晃
[大阪府]中村 陽介
[〃]梶原 達也
[兵庫県]真鍋 功
[奈良県]藤澤 和功
[〃]山中 慎也
[福岡県]上原 由香

⑦ガイア幻想紀

[宮城県]阿辺 秀明
[茨城県]菜花 正憲
[栃木県]上谷 豊
[〃]松本 渉
[埼玉県]細田みゆき
[千葉県]黒田 義敬
[〃]宇野 賢史
[東京都]高橋 和良
[〃]澤井 孝太
[〃]北林 光昭
[神奈川県]寺田 良正
[〃]山下 貴裕
[〃]志関 龍二
[京都府]小倉 祐史
[〃]水野 隆志
[大阪府]近藤 保志
[兵庫県]荒川 祐九
[〃]岩本 尚也
[奈良県]喜多 勲
[福岡県]中島 良

⑧ツインビー

[埼玉県]中島 俊昌
[〃]清松 英充
[東京都]衣笠 雄造
[〃]村田 秀子
[〃]横田 敏幸
[〃]倉地 雅彦
[神奈川県]高柳 博文
[〃]高城広太郎
[〃]溝口健太郎
[〃]栗原 歩
[福井県]坂下 雄大
[長野県]唐木 正
[愛知県]森本 忍
[〃]平出 昌樹
[大阪府]吉本 順一
[兵庫県]森本 通正
[広島県]田口 豊
[愛媛県]鳥津 恵美
[宮崎県]村田 公仁
[福岡県]安徳 吉哲

⑨す～ぱ～ぷよぷよ

[北海道]金子 夕真
[埼玉県]大沢 正典
[〃]高橋 里志
[〃]阿部 範宏
[千葉県]村井 和也
[神奈川県]鈴木 亮司
[新潟県]秋山 哲
[長野県]巣山 聖
[静岡県]栗山さやか
[愛知県]磯島 昭子
[滋賀県]古谷 圭裕
[大阪府]中川 泳男
[〃]藤原 雅史
[〃]玉田 雄一
[〃]堀江 仁
[和歌山県]西野 亜紀
[〃]坂下 明美
[福岡県]野林 浩光
[宮城県]百井 研二
[鹿児島県]重田 彰

⑩ガイアセイバー

[青森県]柳川 浩一
[秋田県]近藤 裕介
[〃]敦賀 晶
[〃]佐々木健治
[埼玉県]原口 知之
[〃]小山 昌義
[〃]谷合 亮人
[千葉県]松丸 裕紀
[〃]澤崎 崇年
[神奈川県]漆原 里美
[〃]荒木 信彦
[〃]関野 慶太
[福井県]深川 陸史
[長野県]山本 千秋
[岐阜県]松田 幸洋
[大阪府]正木 博
[兵庫県]片山 智晴
[〃]中野 裕作
[鳥取県]山根 洋久
[愛媛県]渡辺 博文

⑪R・TYPEⅢ

[青森県]成田 梨架
[〃]剣吉 俊彦
[秋田県]小玉 清英
[千葉県]海東憲多郎
[東京都]丸山 哲司
[〃]水流園 豊
[〃]稲葉 健二
[〃]岩崎 俊勝
[神奈川県]林 茂
[〃]笠原 和紀
[富山県]内田 憲一
[〃]森川 太一
[石川県]小林 昇司
[愛知県]羽原 一博
[三重県]井上 知希
[滋賀県]森 茂喜
[大阪府]谷口 義人
[〃]遠山 裕之
[岡山県]岡本 敏男
[高知県]溝渕 大志

⑫ソウル&ソード

[秋田県]田口 和宏
[埼玉県]貫井 康成
[〃]内田 忠雄
[千葉県]南雲 健次
[〃]川端 尚志
[神奈川県]小林 正志
[〃]軽部 信雄
[〃]長谷川 聡
[長野県]土橋 卓真
[京都府]羽賀 隆史
[〃]築山 誠
[〃]野村 剛
[大阪府]北村 将俊
[〃]里井 正昭
[〃]西原 智樹
[兵庫県]笹尾 英人
[奈良県]大西威一郎
[和歌山県]寺崎 真人
[岡山県]大島 幸治
[福岡県]吉成 順治

⑬ファンタシースターⅣ

[北海道]西田 基則
[秋田県]小原 由裕
[茨城県]沢幡 将
[埼玉県]木村 健一
[〃]清水 秀起
[千葉県]浅野 宏明
[東京都]本間 香里
[〃]小田倉健一
[神奈川県]大井 健治
[静岡県]辻上 直樹
[愛知県]竹内 敬貴
[大阪府]前田 記寛
[〃]榎本 光孝
[〃]植野由喜男
[〃]本間 英夫
[兵庫県]山下さゆり
[奈良県]久見 昌弘
[高知県]蛭子 貴行
[〃]小松 路和
[福岡県]下川 保勝

⑭テトリス武闘外伝

[茨城県]宇津 宏明
[埼玉県]小林 宣士
[千葉県]島崎 豊
[〃]花香 智勝
[神奈川県]道見 早苗
[〃]田中 正顕
[岐阜県]森嶋 浩
[静岡県]米岡恵留沙
[愛知県]清水 真未
[三重県]小池 友彦
[滋賀県]遠藤 年生
[京都府]野原 正靖
[〃]伊達 幸雄
[大阪府]山下 友一
[広島県]中村浩一郎
[高知県]岩本 新一
[福岡県]野中 慎吾
[大分県]籔口 太一
[鹿児島県]尾上 広樹
[〃]宇治野尚樹

⑮夢見館の物語

[青森県]五十嵐 暁
[埼玉県]増田すみれ
[千葉県]阿久津勝利
[〃]大島麻由実
[東京都]高塚 玲
[〃]馬目 幸治
[〃]海老澤一郎
[〃]馬場 佑介
[神奈川県]田中 邦明
[〃]佐川 純
[〃]石津 宏直

多数のご応募ありがとうございました。
合計1084人の方を発表いたします。

講談社人気20大コミック ゲーム化コンテスト

[神奈川県]山田 紀子
[石川県]堀口 博史
[岐阜県]松井 邦浩
[三重県]福本 啓介
[京都府]清水 豊
[大阪府]川端 和幸
[〃]嶋村 裕志
[〃]土田 幹己
[兵庫県]矢持 正臣

⑯V.R.

[宮城県]中野 直樹
[秋田県]佐藤 匡高
[福島県]佐藤 紀寿
[埼玉県]北島 英人
[〃]宮 琢弥
[〃]高島 昌志
[東京都]松永 美稔
[〃]仲 良二郎
[〃]飯泉 智明
[〃]田中 弘美
[〃]鈴木 宏崇
[〃]小林 了
[神奈川県]岡田 俊明
[石川県]油谷 幸平
[静岡県]掛橋 明
[京都府]澤井 和信
[大阪府]三品 洋二
[兵庫県]吉村 光弘
[和歌山県]中濱 秀夫
[広島県]古久保和徳

⑰スーパーファイアープロレスリング3

[秋田県]鈴木 葵
[山形県]石黒 長宏
[栃木県]柴田 健二
[埼玉県]長谷川将貴
[〃]島田雄一郎
[東京都]須田 健治
[〃]菊地 響
[〃]三浦 剛
[〃]石原 雅也
[神奈川県]杉山 理
[〃]鶴田健太郎
[〃]安田 浩二
[静岡県]小林 祐美
[大阪府]松本 岳之
[〃]松本 篤志
[〃]鶴井 正和
[奈良県]吉岡 直樹
[鳥取県]山岡 英樹
[岡山県]吉田 雅則
[山口県]西村 剛

⑱ザ ラストバトル

[山形県]小田島基裕
[茨城県]藤生啓二郎
[群馬県]大塚 孝二
[〃]塚越 陽二
[東京都]羽田 伸介
[〃]森山 亮
[〃]遠藤 大樹
[〃]須山 博主
[〃]張 道明
[神奈川県]久保田幸一
[〃]須藤 謙考
[福井県]田中 康裕
[岐阜県]林 豊大
[静岡県]深見 美倫
[三重県]小池 友彦
[大阪府]福田真太郎
[〃]納富 基嗣
[兵庫県]光岡 桐生
[奈良県]村上 友麻
[鹿児島県]馬田 朋樹

⑲イースⅣ

[北海道]中島 隆志
[〃]藤原 広伸
[群馬県]石井飛出樹
[千葉県]石田 太一
[東京都]佐藤 亜喜
[神奈川県]青山 広
[神奈川県]鈴木 伸夫
[福井県]村田 直大
[〃]玉森 一豊
[大阪府]大和 亮仁
[〃]松本 有紀
[兵庫県]十倉 直毅
[奈良県]森田 薫
[和歌山県]富永 義則
[岡山県]吉田 清一
[広島県]須賀 将成
[〃]岩崎 輝彦
[香川県]五藤 靖人
[〃]猪熊 秀基
[福岡県]井門 賢亮

⑳ボンバーマン'94

[北海道]藤沢 国雄
[山形県]今井 上紗
[福島県]梨木 振五
[茨城県]宮本 智
[埼玉県]野村 浩一
[〃]若木 由紀
[千葉県]陳野原規男
[東京都]山本 大祐
[神奈川県]八木 直幸
[〃]阿部 公典
[〃]関 堅吾
[〃]春木 康男
[〃]佐野 正浩
[三重県]上田 陽子
[京都府]権藤 智裕
[大阪府]浅羽 亮
[兵庫県]有馬 康雄
[和歌山県]大浦 健司
[広島県]松井 大典
[愛媛県]上甲 眞人

SFC 餓狼伝説2 50人

[北海道]山田 孝徳
[〃]畑添 誠
[青森県]珍田 恭兵
[岩手県]藤本 孝道
[宮城県]中山 俊介
[秋田県]大村田浩平
[山形県]伊藤 良康
[福島県]渡辺 寛幸
[茨城県]鈴木 達也
[栃木県]稲葉 臣哉
[埼玉県]石井 健
[〃]石川 光昭
[千葉県]松本 武
[〃]片嶋真一郎
[東京都]大栗 豪
[〃]永山 泰史
[〃]小山昇治郎
[〃]松本 弘幸
[神奈川県]浜松 雄一
[〃]蜷川 悠也
[新潟県]杉本 賢太
[石川県]北山 正章
[山梨県]内田 武俊
[長野県]菅沼 真矢
[岐阜県]林 将也
[静岡県]佐野 俊輔
[愛知県]後藤 康宏
[〃]福井 博貴
[三重県]三浦 孝幸
[滋賀県]出路 真吾
[京都府]正本 永樹
[大阪府]合田 敬
[〃]東小薗光輝
[〃]山下 雅也
[兵庫県]野島 義弘
[〃]宮田 真吾
[和歌山県]石原 幸記
[島根県]深田 吉宏
[岡山県]櫛田 晃慈
[広島県]木下 善一
[山口県]奥本 貴典
[徳島県]岡久 昇平
[愛媛県]太田 大輔
[高知県]中山 貴夫
[福岡県]徳永 巧
[佐賀県]江口 健太
[長崎県]佐矢野圭悟
[熊本県]山下 義雄
[大分県]山本 周平
[沖縄県]与儀 允

SFC バトルマスター 35人

[北海道]山尾 知之
[〃]高橋 洋太
[福島県]菅野 聡
[茨城県]先崎 泰正
[栃木県]野間未知多
[埼玉県]佐藤晋太郎
[〃]浅古 法徳
[〃]岡崎 友行
[千葉県]伊藤 旭
[〃]広渡 洋介
[東京都]菅野 和成
[〃]嶋貫浩一郎
[〃]渡辺 一弘
[神奈川県]木津 雄介
[〃]原崎 恵太
[富山県]中川 勝典
[石川県]角谷 泰之
[福井県]坂野 恭平
[長野県]若林 一徳
[静岡県]安藤 綾海
[愛知県]荒井 隆夫
[〃]草場 健一
[三重県]上平 智之
[滋賀県]野邑 只嗣
[大阪府]浜田康太郎
[〃]島田 勇貴
[兵庫県]寺山 拓也
[和歌山県]玉置 秀
[岡山県]八木 琢磨
[広島県]塚本 崇寛
[愛媛県]山田 哲広
[高知県]古味 善孝
[福岡県]城 達也
[鹿児島県]竹内雄一郎
[沖縄県]末吉 紘人

SFC 龍虎の拳 35人

[青森県]蛯沢 学
[岩手県]和田 広樹
[宮城県]安倍 大輔
[〃]長田 有人
[福島県]安田 文彦
[〃]伊東 秀人
[栃木県]六本木 透
[〃]増子 聡
[埼玉県]鈴木 勲
[〃]本間 亮
[〃]藤原 尚輝
[千葉県]小名木佳生
[東京都]斎藤 雄介
[〃]荒畑堅太郎
[〃]木崎 雄啓
[〃]岩田 敬之
[〃]奥泉 将章
[神奈川県]桃下 純
[〃]田多井 豊
[新潟県]藤田 清
[三重県]下川 雄大
[滋賀県]和田 邦康
[京都府]丸山 哲
[大阪府]岡田 光成
[〃]山本 崇
[愛知県]森 優輔
[福井県]浜野 圭介
[岐阜県]村田 貴洋
[静岡県]武藤 喜亮
[〃]澤田 雄大
[〃]田中 直樹
[奈良県]川上 顕
[和歌山県]大原 宇弥
[長崎県]山内 一馬
[〃]高橋 宗治

SFC モータルコンバット 35人

[北海道]芦野 優也
[青森県]木村 瑛一
[宮城県]草川 誠
[福島県]矢内 学
[群馬県]下田 貴之
[埼玉県]武村 敏光
[千葉県]吉田 堅
[〃]薄 信幸
[東京都]渡辺 元樹
[〃]河野 次男
[〃]井口有宇樹
[〃]常盤 和寿
[神奈川県]竹田 譲
[〃]中村 啓志
[〃]木原 憲志
[〃]宮之原秀明
[〃]宮坂 拓郎
[新潟県]長沢 新治
[岐阜県]尾崎 太郎
[静岡県]高橋 佑輔
[愛知県]堀田 正則
[三重県]土屋 英毅
[滋賀県]古木 亮輔
[〃]池田 和生
[京都府]坂口 公一
[大阪府]井上 昌弘
[兵庫県]渡辺 健一
[〃]吉川 浩平
[〃]栄田 和真
[広島県]仁井 貴士
[山口県]宗岡 純也
[徳島県]坂東 正章
[香川県]松下 兼士
[高知県]竹林 秀起
[大分県]白岩 智和

MD ストリートファイターⅡ' PLUS 45人

[北海道]菅原 進
[岩手県]高屋敷信一
[宮城県]相沢 美貴
[〃]中川 卓士
[秋田県]西村 基
[山形県]桜井 寛之
[茨城県]田村 匡弥
[〃]鈴木 真
[栃木県]田中 康弘
[埼玉県]芹澤 彰
[千葉県]土田 高司
[〃]大畑 博一
[東京都]征矢 由彦
[〃]小澤 敏昭
[神奈川県]宇治田圭祐
[〃]小野 一範
[神奈川県]森 俊之
[〃]稲田 智
[新潟県]青柳 道貴
[富山県]山口 智彦
[岐阜県]溝口 佳祐
[愛知県]森田 勇輝
[〃]西久保有希
[三重県]宮川 均
[〃]北村 和正
[〃]大西 直之
[〃]坂本 浩隆
[滋賀県]渡辺 健一
[〃]桝田 和治
[京都府]中西 一秀
[大阪府]大薗 哲也
[〃]小山 敦暢
[〃]井上甲一郎
[兵庫県]松村 真也
[〃]野村健太郎
[島根県]仙石 宗紀
[〃]綿貫 真
[岡山県]内田 真二
[〃]坂野 一馬
[広島県]粟村 潔
[香川県]谷槇 浩
[高知県]澤村 亮
[福岡県]大津 春樹
[長崎県]六倉 貴彦
[〃]山口 秀樹

Wチャンス賞 7300人

[岩手県]菅野 真吾
[埼玉県]杉本 恭兵
[千葉県]加増利健一
[東京都]本間 一義
[愛知県]岩見 知拡
[〃]瓦上みゆき
[愛知県]福井 規人
[三重県]西峰 正人
[京都府]田中 暁
[愛媛県]宇高 利明
他7290人

覇王アンケートプレゼント

フィールドCD ウォークマン D-421SP 1人

[東京都]天田 晃史

CDステレオラジオカセットレコーダー 1人

[千葉県]辻川 智

液晶カラーテレビ 2人

[青森県]高森 寿大
[大阪府]加藤 太一

ステレオラジオカセットプレーヤー 2人

[茨城県]相楽 芳則
[鳥取県]谷口 智規

覇王オリジナルテレホンカード 50人

[北海道]本田 秀行
[岩手県]小林 大介
[宮城県]永野 浩司
[〃]湯村 貴史
[秋田県]菅野 和久
[福島県]平塚 洋康
[茨城県]浜田 善明
[栃木県]笠野 真弘
[群馬県]飯塚 慎也
[埼玉県]高橋 一嘉
[〃]小澤 陽平
[千葉県]田村 亮介
[〃]辻 俊治
[〃]山本 康雄
[東京都]竹谷 利之
[〃]小池 裕
[〃]山田 輝実
[〃]中村 誠
[〃]東條 英彦
[〃]安田 洋祐
[神奈川県]吉田 俊幸
[〃]持田 浩芳
[〃]篠田 浩二
[〃]庄司 雄一
[〃]岩澤 雅輝
[石川県]若松 克典
[福井県]嶋崎 崇浩
[長野県]青木 篤史
[岐阜県]鷹見 創
[静岡県]太田 昇吾
[愛知県]服部 信幸
[〃]松崎 暢介
[三重県]高木 正人
[滋賀県]小谷 和也
[大阪府]蔦野 賢司
[〃]大久保盛市
[〃]新山 雄飛
[兵庫県]森下 由教
[奈良県]山中 弘一
[和歌山県]岩山 順平
[岡山県]中村 元彦
[広島県]四態 誠治
[山口県]中堀 一樹
[香川県]石川 裕也
[愛媛県]西岡 英樹
[福岡県]加来 良行
[佐賀県]前間 達郎
[長崎県]杉本 雄二
[熊本県]古川 義隆
[鹿児島県]小牧 禎磨

覇王オリジナルプリントTシャツ 50人

[北海道]井野 浩司
[〃]佐藤 圭介
[青森県]深川 寿浩
[宮城県]野上 雅之
[秋田県]腰山 哲平
[〃]伊藤 洋太
[山形県]近野 陽治
[茨城県]山口 匡昭
[〃]遠藤 久孝
[〃]早水 文殊
[栃木県]神戸 崇紘
[群馬県]米山 智
[〃]小林 真澄
[埼玉県]横田 純平
[〃]十勝 正貴
[〃]中村 実
[千葉県]坂口 学
[〃]安達 雄
[〃]神作 慎二
[東京都]長谷川史郎
[〃]遠山光太郎
[〃]藤島 秀哲
[〃]樋口 久弥
[〃]稲垣 健哉
[〃]伊勢健太郎
[神奈川県]遠藤 和樹
[〃]谷城 祐一
[〃]小川 方典
[新潟県]金子 一生
[福井県]高橋 和宏
[長野県]伊藤 尚之
[静岡県]杉山 勝
[愛知県]桃井 秀人
[〃]筒井 将太
[〃]山本 義高
[三重県]服部 公良
[大阪府]岩崎 正
[〃]中村 英司
[〃]浦田 奉明
[兵庫県]前田 雄也
[奈良県]森田 洋樹
[和歌山県]須川 康浩
[鳥取県]新田 浩昭
[〃]川端 英司
[香川県]岩倉 敬明
[福岡県]都合 健太
[〃]井上 豊
[長崎県]堀口 生太
[熊本県]西村 知高
[鹿児島県]大竹野一志

※誌上に掲載した当選者以外の方への発表は、発送をもってかえさせていただきます。

餓狼伝説2 インフォメーションコーナーvol.2
コレクションページ

◆『餓狼伝説2』のコレクションページ、君はもうコレクションを開始したかな? 3月には新シリーズも登場するから、それまでに今出ているページのパーフェクトコレクションをめざしてくれ!

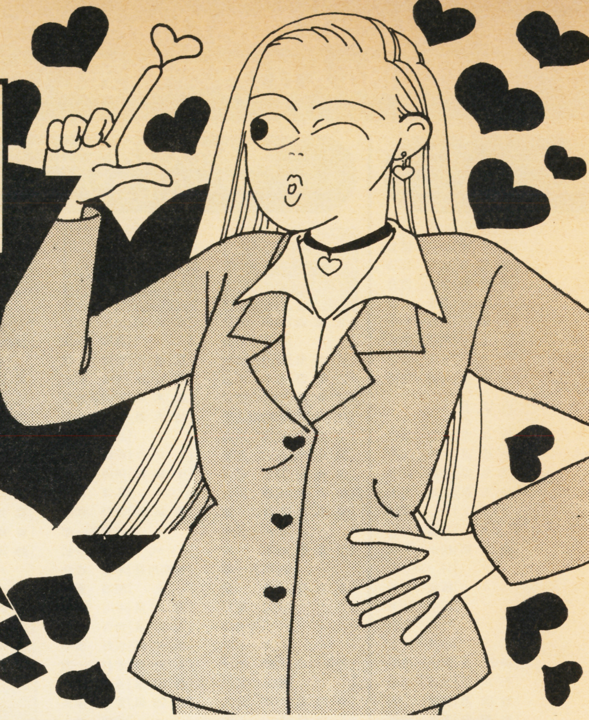
★ページ情報★ 今回は蹴り技ポーズの特集だ!

▼テリー・ボガード ▼アンディー・ボガード ▼ジョー・ヒガシ ▼不知火 舞

▼ビッグ・ベア ▼キム・カッファン ▼チン・シンザン ▼山田十平衛

◆「餓狼伝説2コレクションページ」は、7枚入り1パック200円(税込み)、10パック入り1箱2000円(税込み)でタカラから発売中だ。別売のシステム手帳にもセット可能だ。現在88種類でているぞ!

森永ひとみの からふるBOX



はみBOX

からふるBOXに掲載されると何か特典はありますか？　三重県　光路太郎

もちろんあります！　掲載者にはオリジナルグッズをプレゼント。　ヒロくん

ひとみのバレンタインは「チョコ」と「ゲーム」と「からふるBOX」

オニはーそ・と！

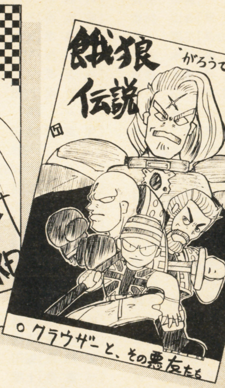
ひとみ　寒さも厳しくなってきたけど体には気をつけてね。ゲームばっかりやってちゃだめよ。恋の一大イベントを楽しんでる？　バレンタインデー！　ワタシは愛を込めてア・ナ・タに豆撒いちゃう。

ヒロくん　バレンタインデーはチョコですよ。なんで豆なんか撒いてるんです！

ひとみ　行き場のない愛を豆に託しているのよ。アナタに届けワタシの愛。マメにハガキを送ってくれないとワタシの愛の指定席には座らせてあげないわよ。それでは今月もイッテみよー！

東京都
宮内友子

奈良県
緑野たこ



千葉県
ロケットゆうぞう

神奈川県　ぢよりひ滝沢

ハイスコアーで文通しましょ

メガCDと『天下布武』の話です。シナリオ1の里見で始めて、1571年秋に天下を統一しました。どうだー！と大イバリをしたいのだが、どうにも、メガドライブで、CDで、さらに『天下布武』という悪条件（？）のおかげで、このスゴサがわかる人がいるかとっても不安。ヒメ（と呼んでもいいですか、ひとみさん）には、このスゴサわかります？　ホントにスゴイんですよ！　と、いうわけでお手紙お待ちしてまーす。
〒236　神奈川県横浜市金沢区富岡東3-23-19　小林成吉

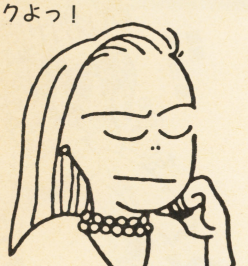
『トルネコの大冒険』で、ダンジョンの地下99階まで行きました。○○の巻物も取りました。
〒572　寝屋川市太秦東が丘18-18
増野　敦

イラスト　フジビル弟

激論バトルロイヤル

今月はシミュレーションゲームでフリートーク

ひとみ　お気に入りのゲームを思いっきりほめちゃったり、私的な感想、評論など、なんでもアリの激論バトルロイヤル！　今月はシミュレーションゲームでフリートークよっ！



光栄の『信長』シリーズをほめる。なにより、この『信長』シリーズは他社の戦国モノのゲームと比べると感情移入がしやすい。おまけに、史実にそってゲームを進めていけば、ちゃんと史実どおりにイベントが起きるからいい。『覇王伝』も期待大！

東京都　シュレッダー

『信長の野望』で一番ポイントになったのは「民」だったと思う。今の政治家の気持ちもわかる……。

シューティングが得意でない僕にとって、シミュレーションゲームは、「威張れる」ゲームなのである。

神奈川県　久保雅俊

シミュレーションゲームが好きな人には少し辛口のMD版『提督の決断』がおすすめ。MDならではの高速処理と迫力の海戦がスゴイぞ。自らの手で歴史を築くので太平洋戦争が1948年になってもまだ続いていたり、日本がアメリカに勝ってしまったりなんてこともある。とにかく面白いぞ。

東京都　逃亡者

シミュレーションゲームは説明書がわかりにくい。魅力的なキャラクターが少ない。戦記物が多く、もっと育成モノがいろいろあったらよいと思う。

神奈川県　ドイツ！ドイツ！

私は家庭ゲーム機のない時代からのシミュレーションファンです。ボードゲームです。サイコロ振って、チャート書いてと大変面倒なのですが、その手間が、前線で作戦会議をしているようで、臨場感が大変ありました。それに比べて、最近の主流のすべてコンピュータ任せというのはまったく臨場感がありません。

奈良県　98式チハ

『第三次スーパーロボット大戦』はシミュレーションゲームの中でもピカイチだと思う。アニメファンには涙モノの演出が多くていい。ゲームがしっかりしているのでアニメファンでなくても十分楽しめると思う。これをプレイしてアニメにハマる人も多いかも？

山口県　雷門

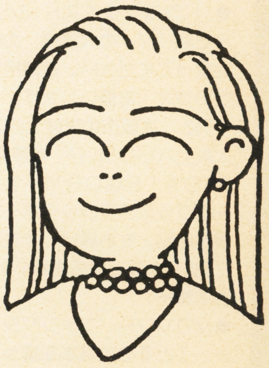
ぶきっちょの俺でも頭を使えばクリアーできる。アクション、格闘と違って面倒なコマンドがいらない。やっぱりゲームはシミュレーションだー！

神奈川県　PCを載せてくれー

シミュレーションといったら『三国志』しかないでしょう。いきなり敵が攻め込んできたり、武将が寝返ったり、何が起きるかわからないのがよい。

神奈川県　中村浩二

ひとみ　今回はソフトの好き嫌いの意見が多かったわね。もっと本音をぶつけちゃったっていいのよ。過激な意見も待ってまーす。来月号は「ファイアーエムブレムVS.信長の野望」です。4月号も同じ対戦カードを予定してますから腕を振るって過激なハガキを送ってね。お待ちしてますわ。



はみBOX

ひとみさんに質問。好きなブランドは何ですか？　女性読者の参考のためにぜひ。　東京都　ウインドハーフ

アクセサリーはシルバー系が好き。4℃やアガタとか。プレゼントを期待しちゃおうかな？　ひとみ

覇王大辞典

あ

ひとみ　ゲーム辞典を作ろう！　今月は「あ」の項です。

あ

- ゲームオーバーのときの声。
- コマンドミスのときの声。
- セーブミスのときの声。　（四暗刻）

ああああ

- 最もよく使われる勇者の名前。　（ジャトキランド）

アドル

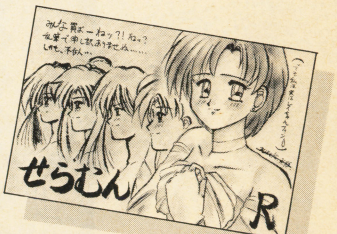
- 『イース』シリーズの主人公。
- まじめな主人公なのだが、冒険にでるたびに新しい女の子と関係してしまうので、巷ではスケコマシ扱いされている。
- ある意味では悲劇のヒーロー。（しんえもん）

アンヌ・ムツベ

- あの美少女「ナコルル」の必殺技。
- 相手に向かって地面すれすれを滑るように飛んでいく。
- 大自然のおしおき技。　（しんえもん）

ひとみ　「あ」の項はどうだったかしら？　キャラクターネタや必殺技ネタなどをどんどん送ってね。アナタと作る大辞典、今月は「う」の項目を募集してます。よろしくね。

神奈川県
ナル



埼玉県
蓮沼瑞紀

からふる掲示板

注 ここは、みんなの掲示板です。交換したいもの、譲ってほしいものなどを編集部へハガキでお便りください。なお、当事者の金銭に関する問題につきましては、編集部では責任を負いかねますのでご了承ください。掲載項目以外での本人との接触、業者の方のご利用はご遠慮ください。

譲ってください

●FCソフト『ロードファイター』を探しています。カセットだけでいいです。同時にペンフレンドも募集してまーす。
〒547 大阪府平野区瓜破西3-11-8 河野賢一

●PCエンジンソフト『ネクタリス』を探しています。誰か譲ってください。
〒259-01 神奈川県足柄上郡中井町雑色419 柏木貴之

●「SC-3000」「SG-1000」用のソフトを集めています。お願いします。
〒417 静岡県富士市吉原3-10-1 石川洋明

●『ドラゴンクエスト』シリーズ、または『ダイの大冒険』の同人誌を譲ってください。返信用封筒同封のうえ、お願いします。
〒542 大阪市中央区上汐2-3-14 大阪上六ビル512号 城藤幸子

●「CATEGORY-1」Jリーググッズ、「フラッグボール(L)限定商品」をお願いします。
〒535 大阪市旭区高殿1-11-13 吉本順一

●MDソフト『ファンタシースター』ⅡとⅢの攻略本を譲ってください。
〒979-15 福島県双葉郡狼江町大字川添中上ノ原133-11-205 吉田博之

●いらないテレホンカード（使用済みもOK）がある人、ぜひ譲ってください。〒501-21 岐阜県山県郡高富町梅原1750 山田博康

●だいぶ前に流行(はや)った「ファミリーコンピュータ・ディスクシステム」のソフトを譲ってくれ。
〒501-31 岐阜県岐阜市芥見中野畑50 山口貴弘

●FCディスクシステムのゲーム譲ってください。説明書、パッケージなど美品求む。FCの初期のカセットゲームもお願いします。
〒515-23 三重県一志郡嬉野町下之庄1120-7 小林靖司

●僕のMSXパソコン(FS-A1ST)+ソフト2枚と何か交換しましょう。ソニーのCLDプレイヤーMDP455+ソフト3枚とパソコン本体、ゲーム機本体、ゲームソフトなどを交換しましょう。COREグラフィック(PC)とマスターシステム+ソフト数本を交換しましょう。リスト送ってください。
〒841 鳥栖市田代大官町403 中尾和美

●PCエンジンで発売した『ブロンディア』のキャンペーン（'89年のハドソン主催のキャラバン）に使われた『ガンヘッドスペシャルヴァージョン』をぜひ譲ってください。譲ってくださった方には記念品を送ります。
〒981-11 宮城県仙台市太白区四郎丸字昭和中26-3 佐藤進哉

●MSX版『イー・アル・カンフー2 イーガー皇帝の逆襲』を探しています。解説書、パッケージはなくていいです。
〒840 佐賀市北川副町親郷161 江口博孝

●竹本泉先生のコミックス『あんみつ姫』1、2巻。『魔法使いさんおしずかに』1、2巻。『ひまわりえのぐ』などを探しています。
〒857 長崎県佐世保市稲荷町14-2 小田原真之

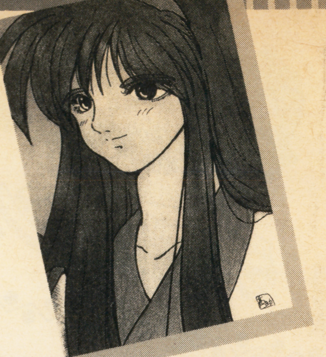
●『餓狼伝説』に関する雑誌、同人誌、ポスター、切り抜き、etc.……を譲ってください。お願いします。
〒869-04 熊本県宇土南段原町138、3-1 浜三希子

会員募集

●私の作ったサークル「STREAM☆KIDS」では、入会希望者を募集しています。80円切手同封で2月末日までに連絡ください。3月1日に案内版を送ります。
〒989-41 宮城県志田郡鹿島台町大迫字石竹74 鹿野正敏

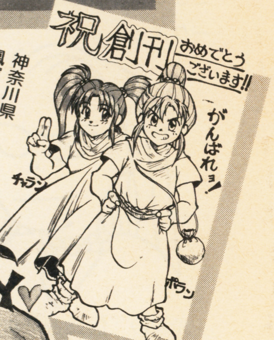
●アスキーのSFC『ダービースタリオン2』における持ち馬の情報交換や、○○の子だけでGⅠを何勝できるかなど、いろいろと企画を考えてます。興味ある方は80円切手同封でご連絡ください。
〒142 東京都品川区二葉3-17-14 浅野様方2F 前原雄司

●サークル「PLAY THE GAME」では会員募集中！ 内容はRPG、格闘、etc.……などの攻略、イラストなど盛りたくさん。まずは80円切手同封で。
〒027-05 岩手県下閉伊郡岩泉町字西がまえ32 辻屋実安子

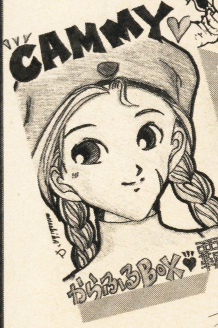


宮城県 林崎基助

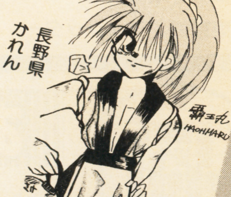
埼玉県 永世だいすけ



神奈川県 鳳駕



山口県 佐竹雅昭子



長野県 かれん

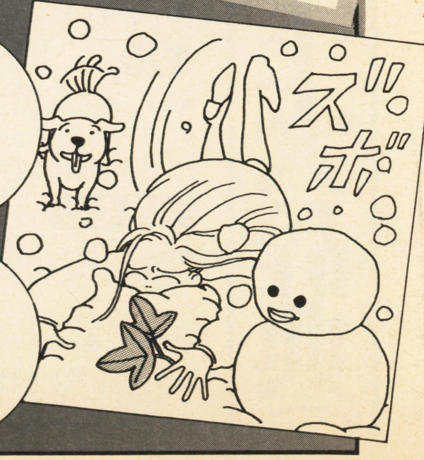
神奈川県 マシュマロマン

お便りお待ちしてまーす

ひとみのからふるBOXではアナタからのお便りをお待ちしてます。ワタシへのQ&A「おしえて！ひとみさん」。コスプレもアリのワタシたち女の子の部屋「覇王姫」。テーマ自由の「言いたい放題TENDERNESS」。アナタのまわりの強者(つわもの)たち「キミこそ覇王だ！」。いいことした瞬間(しゅんかん)を告白してね「はっさく白書」。などなど。

イラストや4コママンガは白黒で描いてね。基本的にはハガキサイズでお願いしまーす。コーナー名は必ず明記してね。

冬も真っ盛りで寒さも厳しいけど風邪(かぜ)をひかないように気をつけてね。受験生はゲームばっかりやってちゃダメよ。それじゃ来月までバイバーイ。



GENPのゲームサミット

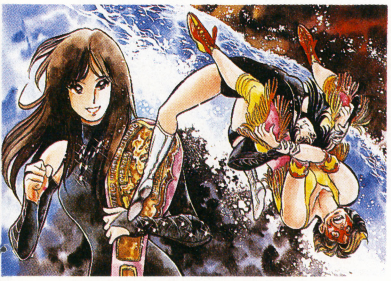
第3回 『炎の転校生』の島本和彦先生の巻

真のヒーローとは、かくあるべきなのだ!!

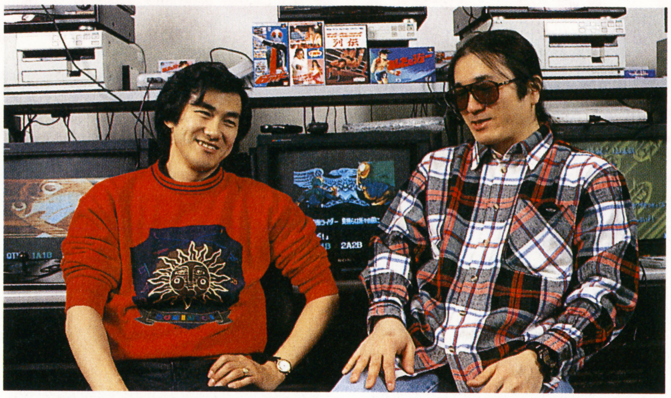
ゲームサミット第3回目は、熱血漫画家の島本和彦先生に来ていただきました。

——先生は先頃、スーファミソフトの原画を手掛けたそうですが、何かエピソードなどありましたら聞かせていただけますか？

島本　ええ、『仮面ライダー』のビジュアルの原画をやったんですけど、多少はわかっていたんですが、自分が想像していたとおりのコンピューターグラフィックにならなくて、あーあ、そこはもう少し……とか、キャラを大きく扱いたかったとか、あとからいろいろ出てきて（苦笑）。



▼対談中のGENP(右)と島本先生(左)。



——確かに、コンピューターのドットで描かれた絵と、ペン画では、かなりの差がありますからね。

島本　うん、でも全体的には、音楽や演出で助けてもらってるのもあって、すごくおもしろいゲームになってるんですよ。

——でも、やはり島本先生のビジュアルがあって、じゃないですか！

島本　まあまあ、やってみてくださいよ。(しばしゲームを楽しむ)

島本　どうですか？　なかなか楽しめる作りになってるでしょう!?

——うん、こりゃあ、すごいやー。

島本　でしょう。でもね、ヒーロー物を扱ったゲームってたくさんあるけど、不死身の主人公っていないでしょう。やっぱり、主人公は不死身じゃないといけないと思うんですよ。

——ええ、テレビとかでは、ヒーローは、どんな窮地におちいっても、必ず勝って、けっして死ぬことはありませんからね。

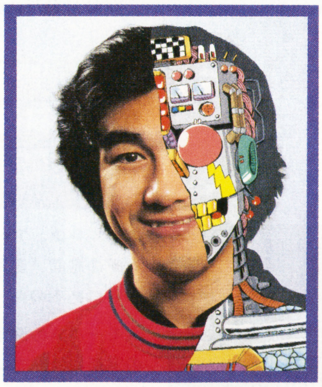
島本　うん。だから本来ヒーロー物のゲームを作るんだったら、ヒロインとかにＨＰを設けて、主人公自体は不死身にしてヒロインを悪の手から守る形が一番いいような気がするんですよ。もちろん、ある程度は主人公にデメリットをもたせ、パワーの状態によって必殺技が出せなかったり、変身できなかったりはあったほうがいいですね。そうすれば、よりその世界にのめり込みやすくて、おもしろいと思うんだけどね。

——なるほど、確かにそれがヒーローの王道かもしれませんね。

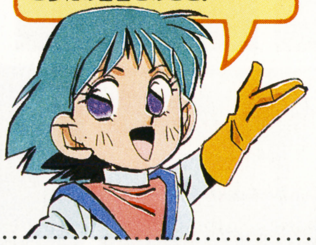
島本　そう、漫画やテレビとシンクロして、初めて入り込めるゲームができるんじゃないかな。そして、そんなゲームが今後出てくれることを期待したいですね。

——真のヒーロー道を目指す先生ならではの言葉ですね。私もぜひ見てみたいです。今日は本当に楽しい話をありがとうございました。

プロフィール

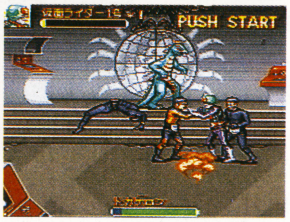


現在アスキーで、漫画を掲載しているほかに、『仮面ライダー』の原画を手掛けるなど、幅広く活躍中。最近では、『アイアンリーガー』の必殺技も考察なさっているとか？ご多忙の毎日とのこと。



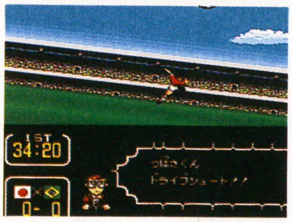
島本氏のおすすめソフト！

仮面ライダー



▲とにかく、やり出したら止まらないソフト。見せ場もタップリで、敵の怪人のＨＰがほとんどゼロになったら、すかさず必殺のＸボタンだ!!

キャプテン翼III



▲演出がハデで、原作を知っている人も、そうでない人も楽しめるソフト。『キャプ翼III』をプレイすると、サッカーのルールもわかってしまう。

構成・イラスト／佐藤　元

©石森プロ・東映　©BANDAI 1993　©高橋陽一・集英社・テレビ東京・土田プロ　©島本和彦

覇技 究極テクニック HAGI はぎ

HAOH FINALTECHNIC [HAGI]

今回は、『ロマンシング　サ・ガ2』特集として、ドーンと2ページとってみました。超使えるお得な覇技から、思わず笑っちゃう技までいろいろそろっているので、じっくりと見てね。そのほかのソフトの覇技も、ちゃんと次のページに紹介してあるので、そっちもあわせて見るのだ。

SFC ロマンシング サ・ガ2覇技大特集!!

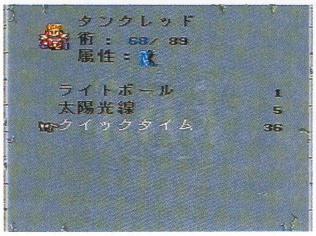
覇王賞 図書券10,000円分　クイックタイムで、戦闘中にダメージを受けない方法

千葉県　織田岳史君

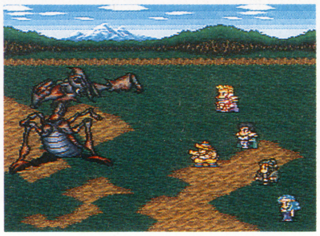
『ロマサガ2』の戦闘は、たとえザコキャラでも苦戦することがあるよね。そこでまず、「クイックタイム」を覚えよう。そして、それを戦闘中に使うと、敵はそのターンは攻撃できないのだ。これを繰り返せば、簡単に敵を倒せるぞ。

クイックタイムとは?

▲水の術法の一種。味方全員の素早さを上げるだけでなく、魔法を唱えたターンは敵が攻撃をしなくなる。



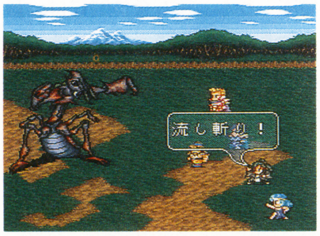
▲まずはキャラクターに、クイックタイムを覚えさせよう。



▲強敵と遭遇したら、さっそく使ってみる。陣形は龍神がベストか？

▲この術法は消費ポイントが大きいので、複数のキャラが持つとよい。

▲クイックタイムが発動。これでこのターンは、敵が攻撃をしてこない。



▲あとは、必殺技を次々と放つ。で、次のターンになると……。

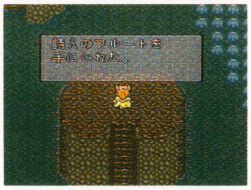
▲素早さが上がっているので、次のクイックタイムも確実に決まるぞ。

編集部情報　詩人の楽器は、ここにあった!!

ヤウダ地方にそびえたつ、チカパ山の中腹にある「忘れられた町」。この町に行くのに必要な、詩人の楽器はここにあった！　五種類の楽器の置き場所を全て公開しよう。ただし、これらの楽器はユウヤンの酒場にいる店主に話を聞かないと出現しないものもあるので、まずはユウヤンに急ごう。これで「忘れられた町」に行くことができるね。

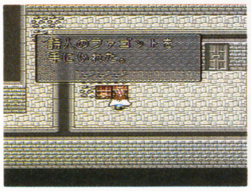
▲五つの楽器を集めないと、この先には進めないのだ。

▲ゼミオにある宝箱に、ギターが入っている。



◀詩人の洞窟の奥に、フルートが眠っている。

▲ホルンは、アバロンの旅館「満月亭」にあるのだ。



▶ヌオノの隠し通路の先には、ファゴットが。

◀モール族の洞窟の宝箱には、コンガが入っている。

裏覇技情報　今月の覇王賞である、クイックタイム技はかなり有効な技だ。クイックタイムをかけるとなぜか、敵の攻撃がキャンセルされてしまうというのが凄い！　これでどうしても勝てなかった七英雄も余裕で倒せるぞ。この術を使えれば無敵だね。

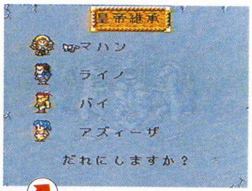
編集部情報　人魚と皇帝、恋の結末やいかに？

皇帝が男のときだけ、マーメイドで起こる人魚のイベント。このイベントではちょっと悲しい結末が待っている。でもちょっと待てよ。たしか人魚薬というのがあれば、人間でも水中に入れるのでは？　と思った君は賢い。人魚と別れたあとに、その代の皇帝で人魚薬を作れば、イベントの続きが見られるのだ。水の中に入った皇帝の運命は……？

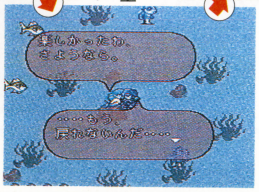
▲ふ～ん、そうなの。と、聞き流さずに情報を集めよう。

▲踊り子との楽しいひととき。ふー、幸せだなあ。

◀根性で、その代の皇帝で人魚薬を作ったぞ！



▶人魚とわかってしまい、悲しい別れが。

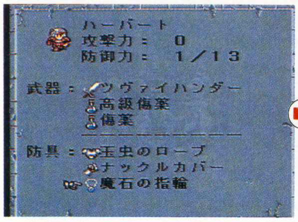


▲そして皇帝は海底に残ることを決意。皇帝継承だ。

◀人魚薬を使いきると、皇帝は地上に戻れなくなる！

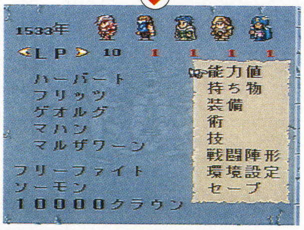
隊長賞　魔石の指輪のいがいな効果

図書券3,000円分　東京都　かきぽん



▲まずはセーブをしたあとに、キャラクターに装備させてみる。

◀宿屋で寝ると、効果があらわれるぞ。



◀ほかのキャラのLPが減っている！

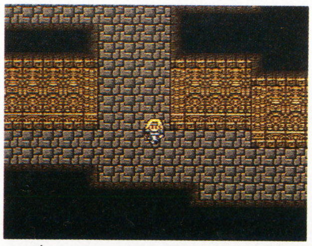
魔石の指輪を装備して宿屋に泊まると、装備してないキャラのＬＰが減るという現象が発見された。連続で泊まれば、あっという間にＬＰが１になるのだ。

隊長賞　ラクラクリセットの方法

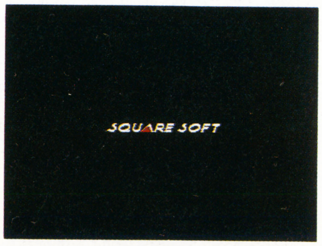
図書券3,000円分　千葉県　菅原絵理さん

フィールドマップやダンジョン内で急にリセットをしたくなったときはこれ。わざわざリセットスイッチを押さなくても、このコマンド一発でリセットができるのだ。

フィールド画面などで、Ｌボタン＋セレクトボタンを同時に押す。



▲ダンジョン内でも、リセット可能。



▲コマンド入力で、はい、リセット。

衛兵賞　ちょっと、あんたどこまでいくの？

図書券1,000円分　神奈川県　中島俊明君

アバロンの地下の、シティシーフの溜まり場にいる歌を歌っている人に、連続で話しかけてみよう。ピョンピョンと進んでいって、しまいには壁の中にめり込んでしまうぞ。

◀左下にいる人に何度も話しかけてみよう。

▲シティシーフのイベントをクリアしてから来よう。

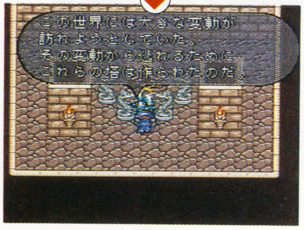
◀するとどんどん先に進んでいって、壁の中に！

編集部情報　七英雄の秘密の話

エイルネップにいる巨人を、お姫様に会うまえに倒してしまう。そして沈んだ塔に行くと、竜が暇潰しに七英雄と沈んだ塔に関する秘密を話してくれるのだ。知ってた？

◀お姫様を助けるまえに、巨人を倒してしまおう。

▲ロックブーケがいると、竜は何も話してくれない。



◀すると竜が退屈しのぎに、話をしてくれるぞ。

編集部の一言　『ロマサガ２』に関しての覇技は、まだ引き続き募集しています。「これはっ！」という現象を見つけたら、すぐにハガキに書いて編集部まで送ってね。情報がたくさん集まったら、また特集をしたいと思います。ハガキ待ってるよー！（ひろ）

●HAGI

編集部情報 SFC

す～ぱ～ぷよぷよ

ぷよぷよCUSTOMの秘密!?

①まずCUSTOMの項目を出す！

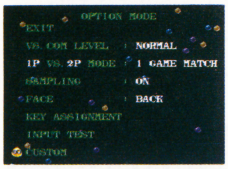
発売以来、高い人気を持続している『ぷよぷよ』。そのSFC版で、いろいろなオプションを設定できるＳＰＥＣＩＡＬ　CUSTOMモードが発見されたのだ！

▲ところどころで飛び出すセリフに中毒患者続出である！

2Pコントローラーの A、B、X、Yの4つのボタンを押したままリセットする。

②そこにはSPECIALな……

コマンド入力の後OPTIONのCUSTOMには、項目が増える。増えたZUSINは象大魔王のような振動を設定できるのだ。



◀通常のオプション画面では変化はないが……。

▶CUSTOMにはZUSINがある

◀ONにすると上下にゆれるのだ！

SPECIAL CUSTOMの説明だぷよ！

「FALL PUYO」

この項目を設定すると、「とことんぷよぷよ」以外のときの「おじゃまぷよ」の数が変化する。

おじゃまぷよの数は、MINUS、NORMAL、PLUS、PANICの順に増える。HURRYは時間とともに増えていく。

◀「FALL PUYO」ここで設定する。

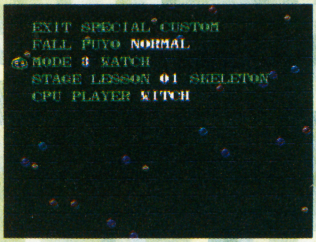
▶右上に注目。これがNORMAL状態。

▲この設定はMINUS。右上には「おじゃまぷよ」が２個しかない。

▼PANICに設定した。すでに11個も右上にある！　どひー!!

「MODE」

あまり知られていないが、OPTION画面のEXITをL＋Aで選択すると、オープニング抜きでゲームを始められる。このときのゲームをあらかじめ決めるのが「MODE」だ。これなら、いちいちメニューに戻らずに、すぐゲームを開始できる。便利。



▲ここで「MODE」を決めて、OPTION画面に戻る。EXITをL＋Aで抜ければOK。

「STAGE」

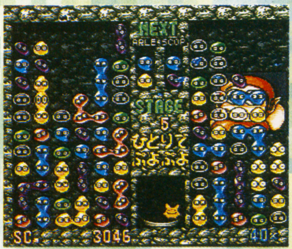
この「STAGE」はラウンドセレクトの項目だ。

ラウンドセレクトのやりかたは、まずSTAGEにやりたいラウンドを設定して、「ひとりでぷよぷよ」の練習を選ぶ。また、STAGE設定したあと、OPTIONのEXITでL＋Aを押しても大丈夫。

▶ここでラウンドを選ぶ。最初の面から最終面までの全てが選べる。

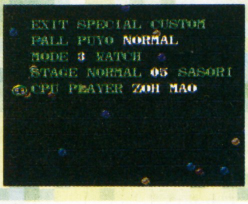
◀レベル選択画面で、練習を選ぶと、選んだ面から始められる。

「CPU PLAYER」



▲サタンに設定したのに……。

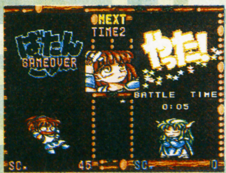
「CPU PLAYER」はWATCHモードのプレイヤーを決める。ただし、WATCHは「MODE」で設定後、L＋Aで始めないとできない。



◀ここでプレイヤーを設定する。象魔王にやってもらおう。

２人対戦でサタンに会える!?

「ふたりでぷよぷよ」で、勝敗がついたとき、ランダムでキャラクターが登場するが、どちらかが100勝したときは、必ずサタンが登場することになっている。



◀とうとう百敗めになってしまった。ムム、サ、サタンだ。

裏覇技情報　『す～ぱ～ぷよぷよ』の裏覇技を二つほど。まず、１PのAボタンを押したままリセットすると、最初の「す～ぱ～ぷよぷよ」という声が変化する。また、オプションの画面で、十字キーの上下を押し続けると泡が加速していくぞ。

編集部情報 SFC

どらっきーの草やきう

まだあった！　かくしパスワード2連発

天空城が選択できるぞっ！

例によって、ゲームをスタートしたあと、「つづきから」を選んで、下のパスワードを入力するだけだ。そのまま普通(ふつう)に始めると、新しい球場が増えているぞ！

パスワード入力画面で、□□□□□◡□□□□□を入れる。

◀パスワード入力画面でこう入れると……。

▶な、なんと、空に浮いた球場があらわれる！

ありチームが使える〜っ！

動物やきう界最強チーム「ヘルサンダーデストロイアーズ」が使える方法がわかった！　パスワード画面で下のパスワードを入れ、もう一度「つづきから」を選択(せんたく)すると……。

パスワード入力画面で、□□□□ARI□□□□を入れる。

◀謎(なぞ)のパスワードがでたぞ。ENDを押したら……。

▶おお、最強チーム、ありチームの登場だ！

編集部情報 NEO

餓狼伝説SPECIAL

ポーズをしたら、サウンドセレクトで音楽鑑賞だ。

格闘技ゲームというのは、思わず熱中してしまうゲームだよね。でもここで紹介する覇技は、戦いの最中にポーズをかけて、ゲーム中の音楽を楽しんでしまおうというものだ。まず、戦いの最中にセレクトボタンを押して、ポーズをかける。そして、コントローラーのボタンをA、B、C、D、Aの順番に押すと、サウンドセレクトだ。

▲まずはポーズをかけよう。

▲コマンドを入力してみる。A、B、C、D、A……。

▼すると、画面上に「SOUND TEST」表示が。

▲ゆっくりと音楽鑑賞しよう。

君(きみ)の見つけた覇技(はぎ)で豪華商品プレゼント！

いま、覇王編集部にはぞくぞくと覇技(はぎ)のハガキが送られてきている。この調子なら、覇技(はぎ)の別冊付録ももう近いぞ（おいおい）。みんなもどんどんハガキを書いて、編集部まで送ってくれ！　面白(おもしろ)い情報には、どんどん覇王賞をあげちゃうぞ。

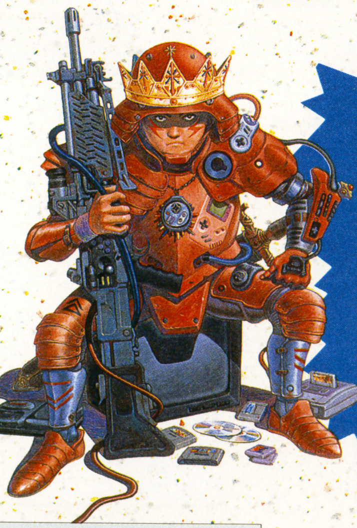
各賞の説明

覇王賞(はおうしょう)	図書券10,000円分
軍師賞(ぐんししょう)	図書券7,000円分
将軍賞(しょうぐんしょう)	図書券5,000円分
隊長賞(たいちょうしょう)	図書券3,000円分
衛兵賞(えいへいしょう)	図書券1,000円分

101-91
東京神田郵便局
私書箱32号
講談社　覇王編集部
「覇技」係

住所
氏名
年齢
電話番号
ゲーム名
技の内容

◀住所、氏名、年齢、電話番号、ゲーム名、技の内容を明記の上、左の宛て先まで送ってください。よろしくね！



覇王賞は君のものだ！

編集部の一言　ハガキがたくさんくるのはいいんだけど、どーもどこかで見たことある、っていうのも多いんだよね。ぜひ、自分で見つけた技を送ってほしいなあ。オリジナルな技ならどんなのでも「覇王賞」にしちゃうぞ（たぶん）。（ひろ）

覇技(はぎ)番外地

SFC

SUPER FIRE PROWRESTLING III

『スーパーファイヤープロレスリングIII』の超隠し技を徹底紹介するページだ。技を駆使し、今までの10万倍、ゲームを楽しめ！

■ヒューマン ■9700円（税別） ■発売中
■スポーツ ■12Mビット

隠しレスラー出現!!

隠しレスラーを発見！ 全8人の隠れレスラーたちを紹介しよう!!

入力方法
コンフィグ画面のNEXTで、R+Y+SELECTを押したまま、Bボタンを押す。

8人のレスラーたちは、いずれも強者揃(つわものぞろ)いだ。こいつらと闘(たたか)えば必ず、苦戦を強いられるだろう。しかし、自分のプレイキャラとして使えれば、闘(たたか)いの展開が有利になるのは確実だ。

グレートアメリカ

ハリー・テキサンJr.
生年月日 不明 出身 アメリカ
身長 190センチ 体重 110キロ
必殺技 スピニングトーホールド

ワイルドブロンコ

ケリー・テキサン
生年月日 不明 出身 アメリカ
身長 188センチ 体重 110キロ
必殺技 スピニングトーホールド

夢幻のヒーロー

マスク・ド・パンサー
生年月日 不明 出身 不明
身長 177センチ 体重 98キロ
必殺技 タイガースープレックス

猛爆野郎

ダイナミック・キッド
生年月日 不明 出身 イギリス
身長 178センチ 体重 105キロ
必殺技 スーパーダイビングヘッド

不敗の鉄人

R・J・フェイス
生年月日 不明 出身 アメリカ
身長 188センチ 体重 108キロ
必殺技 バックドロップホールド

究極の武神

カルロス・クラウザー
生年月日 不明 出身 ドイツ
身長 187センチ 体重 107キロ
必殺技 ジャーマンスープレックス

マットの創世主

力皇斬
生年月日 不明 出身 日本
身長 185センチ 体重 107キロ
必殺技 袈裟斬りチョップ

仮面の魔神

ジ・イリミネーター
生年月日 不明 出身 アメリカ
身長 185センチ 体重 113キロ
必殺技 四の字固め

隠しレスラー通常技一覧表

ここでは、隠しレスラーたちの通常技と操作方法を一挙に公開するぞ。数々の技を駆使し、闘いに勝利しろ。これで君は『ファイプロ』マスターだ。

操作＼人物	ハリー・テキサンJr.	ケリー・テキサン	マスク・ド・パンサー	ダイナミック・キッド	R・J・フェイズ	カルロス・クラウザー	ジ・エリミネーター	力皇斬
Yボタン	パンチ	パンチ	ローキック	パンチ	パンチ	パンチ	パンチ	張り手
Bボタン	キック	キック	ローリングソバット	キック	キック	キック	キック	キック
Aボタン	ドロップキック	ドロップキック	ドロップキック	ドロップキック	ドロップキック	ドロップキック	ドロップキック	ドロップキック
走りながらYボタン	ショルダータックル	ショルダータックル	ショルダータックル	ショルダータックル	ショルダータックル	ショルダータックル	ショルダータックル	相撲タックル
走りながらBボタン	キチンシンク	エルボーバット	Fクロスチョップ	ラリアート	キチンシンク	キチンシンク	キチンシンク	怒濤の寄り
ロープに投げてYボタン	エルボーバット	エルボーバット	エルボーバット	キチンシンク	エルボーバット	エルボーバット	エルボーバット	逆水平チョップ
ロープに投げてBボタン	カウンタースリーパー	ナックルパート	カウンターローリングソバット	スパインバスター	キチンシンク	カウンターチキンウイング	カウンターキック	キチンシンク
トップロープからYボタン			Dヘッドバット	Dフィストドロップ				
トップロープからBボタン			ムーンサルトプレス	SDヘッドバット				
組んでYボタン	エルボースマッシュ	脳天エルボー	エルボースマッシュ	エルボーバット	ボディスラム	胴体タックル	Hボディスラム	Hボディスラム
組んでYボタン+方向	サイクロンホイップ	サイクロンホイップ	サイクロンホイップ	フライングメイヤー	アームホイップ	フライングメイヤー	フライングメイヤー	逆水平チョップ
組んでBボタン+左右	サイドスープレックス	サイドスープレックス	捻り式バックドロップ	抱え式バックドロップ	バックドロップ	サイドスープレックス	抱え式バックドロップ	◎袈裟斬りチョップ
組んでBボタン+上	ブレーンバスター	ブレーンバスター	フェイスバスター	カミソリブレーンバスター	ブレーンバスター	フロントスープレックス	ブレーンバスター	脳天唐竹割り
組んでBボタン+下	ダブルアームSP	ケリーパンチ	サマーソルトキック	サイドバスター	パイルドライバー	ハーフハッチ	パイルドライバー	ヘッドバット
組んでAボタン	ヘッドロック	ヘッドロックパンチ	タイガースピン	ヘッドロック	ヘッドロックパンチ	脇固め	噛みつき	ベアハッグ
組んでAボタン+左右	コブラツイスト	ブルドッキングヘッドロック	ケブラドーラコンヒーロ	ブルドッキングヘッドロック	バックドロップホールド	ジャーマンスープレックス	コブラツイスト	張り手地獄
組んでAボタン+上	首投げヘッドロック	バックフリップ	フロントネックチャンスリー	チンクラッシャー	垂直式ブレーンバスター	フロントネックチャンスリー	カナディアンBB	マシンガン逆水平
組んでAボタン+下	Jパイルドライバー	Jパイルドライバー	TSパイルドライバー	TSパイルドライバー	テーズ式パイルドライバー	ゴッチ式パイルドライバー	テーズ式パイルドライバー	Jパイルドライバー
ツープラトン(前)	ブレーンバスター	ブレーンバスター	フェイスバスター	カミソリブレーンバスター	ブレーンバスター	ブレーンバスター	ブレーンバスター	ブレーンバスター
バック組んでY・Bボタン	ニークラッシャー	アトミックドロップ	ローリング延髄	延髄ヘッドバット	バックドロップ	チキンウイングフェースロック	Hアトミックドロップ	Hアトミックドロップ
バック組んでAボタン	逆さ押さえ込み	コブラツイスト	チキンウイングフェイスロック	コブラクラッチ	コブラツイスト	片羽絞め	サーフボードストレッチ	スリーパーホールド
バック組んでAボタン+左右	抱え式バックドロップ	抱え式バックドロップ	◎タイガースープレックス	ジャーマンスープレックス	◎バックドロップH	◎ジャーマンスープレックス	バックドロップ抱え式	殺人バックドロップ
バック返しY・Bボタン	首投げヘッドロック	エルボー	バックへ回る	バックへ回る	バックドロップ	バックに回る	首投げヘッドロック	河津掛け
ツープラトン(後)	抱え式バックドロップ	アトミックドロップ	バックドロップ	延髄ヘッドバット	バックドロップ	バックドロップ	バックドロップ	殺人バックドロップ
ダウン中足Aボタン	◎スピニングトーホールド	◎スピニングトーホールド	スピニングレッグロック	逆エビ固め	STF	アキレス腱固め	◎四の字固め	逆エビ固め
ダウン中頭Aボタン	スリーパーホールド	ニードロップ	サンセットフリップ	ヘッドドロップ	スリーパーホールド	チキンウイングフェイスロック	首四の字固め	張り手油地獄
場外へ走ってAボタン			SFTD	トペ				

ⒸHUMAN1993

全登場レスラーの隠し技一覧表

隠し技を紹介する。操作方法は、十字ボタンのほかに、Y、Bボタンを同時に押す。

レスラー	キー方向	正面隠し技	キー方向	バック隠し技
ビクトリー・武蔵	↓	弓引きストレート	→	高速バックドロップ
ファイター・大和	↑	卍固め	←	スタンディングドラゴンスリーパー
ハリケーン・力丸	→	卍固め	↓	ジャーマンスープレックス
伊達　弘	←	ビクトル膝十字	↑	ドラゴンスープレックス
ストーム・剣介	↓	大外刈り	→	ジャーマンスープレックスホイップ
キラー・ブラスター	↑	パワーボムホイップ	←	ジャーマンスープレックスホイップ
超神スーパー・カイザー	→	掌打	↓	マヤ式スープレックス
ファントム・ガイ	←	ツームストンパイルドライバー	↑	アルゼンチンバックブリーカー
エル・カミカゼ	↓	ジャンピングパワーボム	→	クロスアームスープレックス
若元　一徹	↑	ゴッチ式パイルドライバー	←	ジャーマンスープレックス
梶原　丈	→	脇固め	↓	チキンウイングフェイスロック
山本　一輝	←	カンヌキスープレックス	↑	マシンガンニーリフト
桧垣　誠	↓	ボディブロー	→	ドラゴンスープレックス
観月　みつる	↑	カンヌキスープレックス	←	片羽絞め
氷川　光秀	→	フィッシャーマンズスープレックス	↓	ジャーマンスープレックスホイップ
風魔　利家	←	拷問コブラツイスト	↑	ジャーマンスープレックス
富樫　慶次	↓	ジャックナイフ式パワーボム	→	フェイスクラッシャー
明智　清	↑	ブルドッキングヘッドロック	←	逆さ押さえ込み
マスカラ・イーグル	→	タイガードライバー	↓	抱え式バックドロップ
アステカ・ドラゴン	←	カイザーボム	↑	クロスアームスープレックス
ブレード・ハヤテ	↓	バックへ回る	→	マヤ式スープレックス
沖田　勝志	↑	ボディブロー	←	卍固め
ハリー・テキサンJr.	→	テーズ式パイルドライバー	↓	コブラクラッチ
ケリー・テキサン	←	ヘッドバット	↑	フェースクラッシャー
マスク・ド・パンサー	↓	高速ブレーンバスター	→	高角度ジャーマンスープレックス
ダイナミック・キッド	↑	ショートエルボー	←	延髄エルボー
冴刃　明	→	ヘッドバット	↓	延髄ヘッドバット
ゾンビ・マサ	←	ペンデュラム式バックブリーカー	↑	スリーパーホールド
ブレード・武者	↓	コブラクロー	→	フェースクラッシャー
武道　剣	↑	スモールパッケージホールド	←	ドラゴンスープレックス
河野　将洋	→	高速バックドロップ	↓	ジャーマンスープレックス
旗本　真也	←	カナディアンロッキーバスター	↑	バックパンチ

レスラー	キー方向	正面隠し技	キー方向	バック隠し技
ビック・スタミナ	↓	ジャーマンスープレックスホイップ	→	ジャーマンスープレックス
スモール・スタミナ	↑	タイガードライバー	←	ジャーマンスープレックスホイップ
ナイト・ブラスター	→	ブレーンバスタースラム	↓	アトミックホイップ
アストロ・ブラスター	←	カナディアンバックブリーカー	↑	バックパンチ
ザ・スパイク	↓	フェイスクラッシャー	→	ジャーマンスープレックスホイップ
真田　延久	↑	掌底	←	ジャーマンスープレックス
リック・グレイ	→	ストマックニー	↓	関節蹴り
ウォルフ・ヴァン	←	飛び付き逆十字	↑	チキンウイングフェイスロック
ウィン・ハーロック	↓	ノーザンライトスープレックス	→	ジャーマンスープレックス
サンダー・龍	↑	袈裟切りチョップ	←	延髄ラリアート
ブラッディー・アレン	→	コブラクロー	↓	バックドロップ
マッド・タイガー	←	ヘッドロックパンチ	↑	首絞め
パイレーツ1号	↓	弓引きストレート	→	卍固め
パイレーツ2号	↑	コブラクロー	←	ショルダークロー
トミー・ボンバー	→	ダブルアームスープレックスホイップ	↓	ジャーマンスープレックス
山神　朗	←	拷問コブラツイスト	↑	アトミックホイップ
ステイル・ジェームス	↓	垂直式ブレーンバスター	→	タイガースープレックス
マスカラ・コンドル	↑	バックへ回る	←	アトミックドロップ
R・J・フェイズ	→	高速バックドロップ	↓	殺人バックドロップ
カルロス・クラウザー	←	卍固め	↑	高角度ジャーマンスープレックス
ジ・イリミネーター	↓	ネックハンギングツリー	→	延髄ヘッドバット
力皇斬	↑	チョークスラム	←	延髄ヘッドバット
スター・バイソン	→	オクラホマスタンピート	↓	延髄ラリアート
ケリー・ボギー	←	ショートレンジラリアート	↑	延髄エルボー
アックス・ドゥガン	↓	タイガースピン	→	アルゼンチンバックブリーカー
フラッシュ・バートン	↑	オクラホマスタンピート	←	ハイアングルアトミックドロップ
ヒットマン・セイバー	→	ネックハンギングツリー	↓	裏投げ
スマッシャー・ガンガン・ギガス	←	高速ブレーンバスター	↑	フェイスクラッシャー
アイアン・ブラスター	↓	パワーボムホイップ	→	アトミックホイップ
ビック・ザ・グレート・ブル	↑	カナディアンバックブリーカー	←	抱え式バックドロップ
G.O.ブライト	→	ダブルアームスープレックスホイップ	↓	フルネルソンスープレックス
ミスター・K	←	ブロックバスター	↑	裏投げ

まだまだあるぞ!隠し技大公開!!

隠し技は、まだまだあるぞ。残りの3つの技を一挙に公開しちゃおう！

エディットでレスラーが選べる!!

なんと、エディットモードで隠しレスラーも設定できる。普通のレスラーにくらべて、振り分けられるポイントが高いので嬉しい。

入力コマンド

LORDのパスワードで、"KICHIJOJI"を入力。そのあと、EDITのレスラーセレクト画面へ。

▲無敵のレスラーをつくれ！

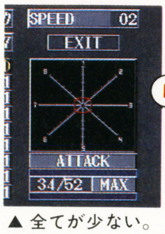
エディットのレスラーリミッターをカット

この技を使えば、どんなレスラーでも、最強のパラメーターに設定することができる。とても、お得な隠し技だ。

入力コマンド

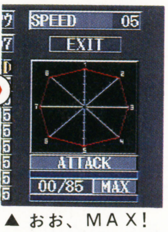
"KICHIJOJI"のパスワード入力後、EDITのレスラーセレクト画面のEXITで、SELECTボタンを押しパラメーターを選ぶ。

使用前



▲全てが少ない。

使用後



▲おお、MAX!

隠しレフェリー登場!!

レフェリーにも、隠れキャラがいたぞ。一徹（男）とWOMAN（女）の2人が加わり、全員で6人になったのだ。

入力コマンド

コンフィク画面のREFEREEでRボタンを押したあと、Bボタンか、Yボタンを押す。

一徹

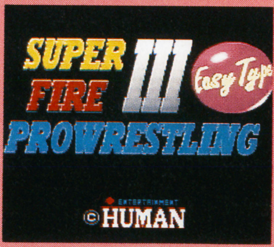
▲ベテランの風格があるぞ。

WOMAN

▲女子プロの現役レスラーか？

スーパーファイヤープロレスリングIII イージータイプが登場!!

2月4日に、『スーパーファイプロIII』のイージータイプが発売されるのだ。コンピューターの難易度を下げ、レスラーが最初から64人使える。そしてなんと、7900円(税別)という低価格だ。



◀難易度が下がり、遊びやすくなった。

覇王 芸夢つっこみ三昧 パート1 コラム

◆怪しいゲームの部屋◆

あやかしゲーの③『ヘラクレスの栄光Ⅰ&Ⅱ』

——漫画家——
あさりよしとお

前回かいた『アイドル八犬伝』の、イロモノ大王のコスチュームの記述に誤りがあったことに気付いた人間は何人いたでしょうか。まあ、どこがどう違うかは自分で確かめてもらいましょう。

ナニ？　確かめようにも手に入らない？　なるほど。このコーナーで紹介したゲームは、一部のマニアを除いて現在ではほとんど見ることができない物ばかりですね。

では。ということで、少々時代の新しい、入手可能な「変な」ゲームの紹介でもしてみましょうか。

『ヘラクレスの栄光』。現在３作目まで作られている「DECO（データイースト）」のRPGである。

今回は、その１・２作目を取り上げてみましょう。え？　これも入手できない？　まあ、あまりかたいことをいわないで……。

さて、１作目は「DECO」の記念すべきRPG第１作と記憶している。それだけに、なかなか力の入った意欲作に仕上がっていた。

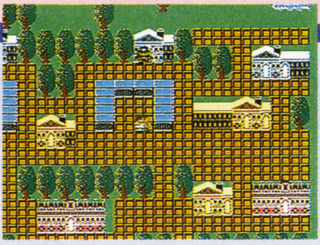
たとえば、RPGで初めて両手で持てる武器システムを採用。防御を捨てて攻撃にすべてをかけることを可能にした……わりに、片手攻撃に比べて、たいして威力が増さなかったりして。

あとは、消耗する武器とか、意味のあることを言ってくれる市民が１人だけとか、超うざったいダンジョンで戦闘するたびに、北向きに向きなおられて自分の位置を見失うとか、１レベル違うだけで全く歯が立たない敵キャラとのバランスとか、情報はあるが付属のマップには記載もれでどこのことだかわからん地名とか……とにかく「今までにない」ことだらけの「DECO」の野心作であった。

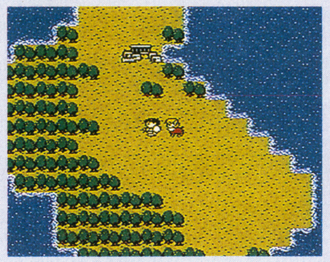
続く第２作は、前作とはうってかわって、こぢんまりとした作品で、当時としては「ものたりない」という意見が続出したものであります。しかし、ゲームバランスには優れていたし、『オズの魔法使い』を下敷きにしたキャラクターもなかなかかわいらしいもので、私個人としては大変気にいっていたわけです。

勇気を求めて旅立ったはずのケンタウロスくんは、敵に会うたびに「ひー！」と叫ぶ。かと思うと、心というものが欲しくて合流したブロンズの女神像は、ひたすら無表情に戦い続ける。なんだか微笑ましいではないですか。

要するに、２作とも暗中模索の状況が生んだ怪作ということではあるが、それぞれ、それなりの評価は受けていいできではあると思うのですがね。



▲「DECO」初の本格的なRPGの登場。新しい要素がたくさんあった１作。



▲オリジナリティは少なかったが、ゲームバランス的にはよい作品であった。

◆題：バトルテック まずは円の動きから◆

——ゲームライター——
渋谷洋一

イヤッホ———ッ、渋谷洋一だ。先日、渋谷ドクタージーカンズで、第１回「バトルテック」公式大会があった。団体、個人戦とも参加したが、まだプレイ回数が10回にもみたない初心者まるだしで、大敗。ゲーマーのはしくれとして、大恥をかいた。だが、痛みなくして収穫はない。この生き恥が、このおれを変えた。内なる怒りが、めらめらと燃えあがる。チクショウ、明日から特訓だ！

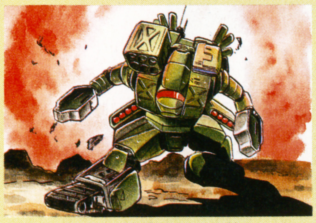
バトルテックマスターのすごさは、大会時にしっかりと見させてもらった。スロット、ペダル、スティック、ガングリップの流麗かつ素早い動き。冷静で正確なトリガーの操作。ため息が出るほど感心させられる。最も驚いたのは、ゲームスタート時のプレイヤーの素早い腕の動きだ。「バトルテック」のコックピット内には、無数のボタンがあって、頭上にペダル使用スイッチ、左右にはトリガーと二つのボタンにどの武器を割り当てるか、プレイヤーが自由に設定することができるようになっている。この設定は、ゲームスタート時、またはメックが破壊されてリスタートするたびにしなくてはならない。この操作にもたついているとリスタートし、フィールドに出現した瞬間、敵に集中砲火を浴びせられ、瞬く間に再び粉々にされてしまう。

マスターは自機が破壊されると両腕を頭にもっていき、スタートと同時にその腕を、円を描くように振りおろす。この瞬間、すべての設定が完了しているのだ。まずは、この動きをマスターしなければならないだろう。

ジーカンズに足をはこぶと、そこには、後に我が「バトルテック」の師匠となる、ENOLA　GAYがいた。同じゲーマー同士、意気投合。さっそく、数々のテクニック、この世界の法則などを伝授してもらい、メックに乗り込んだ。常連のみなもコックピットの後ろから適切なアドバイスをくれる。目標を持った人間は、なんと強いのだろう。貪欲に教わったテクニックを次々ものにしようと、頭と体がせわしなく動く。

だが、ENOLA　GAYが叫ぶ。「遅い。遅い。もっと、とにかく早く敵を捕らえろ。そうじゃないっ！」

まだ、修業のほんの始まりだ。



▲渋谷はいま、戦場となった!!

▲ハイローラー渋谷洋一、バトルテックにいどむの図。円の動きとは一体!?

イラスト／みやさかたかし

© DATA EAST CORP.

実況パワフルプロ野球'94

©1994 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

SFC ■コナミ ■価格未定 ■3月発売予定 ■スポーツ ■16Mビット

今までの常識を打ち破る、超デラックスな野球ゲームが登場した。今回はシステム&攻略情報を徹底紹介する。

こりゃスゴイ！野球ゲームがこんなに進化した!!

今まで名作と呼ばれた野球ゲームは、たくさん出ている。しかしプレイしていて、ここまで見事に球場の臨場感がリアルに伝わってくるゲームはない！ 観客のざわめきはモチロン、審判の力強い判定の声。そして……、ここからがスゴイところ。バッターが打席に立つごとにウグイス嬢が背番号や名前などをコールしてくれる。しかも、試合中は、アナウンサーが絶え間なくプレイの実況をしてくれるのだ!! うー、感動。

◀クーッ、このセリフが泣かせる!!

▲これがアップ画面だ。キャラクター（バッター）が、すごくデカイ！

▲アナウンサーの実況が、ゲームを盛り上げる。これこそ、プロ野球だ！ 気分が高揚してくるぞ!!

審判が吠える！ウグイス嬢がさえずる！実況が叫ぶ!!

ゲーム前にスターティングメンバーを選べ!!

試合前には、最初にゲームに出場するメンバーを決める。まずは、選手たちの打率、防御率などをチェックしよう！ もちろん選手の調子も見ておくんだ。調子の悪い選手は、本来の実力が出せなくなるので、控えの選手と交代しよう。

▲この画面で、スタメンを決定する。ファームの選手のデータも見逃すな！

調子をチェック！

画面に表示される、コンディションのグラフィックのパターンは、全部で三つある。

▲好調

▲普通

▲不調

■選手のパラメーターをチェック!!

パラメーターは、英字で表されている。優劣順は、A＞B＞C＞D。

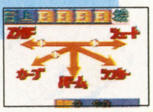
野手編

1 打席。スイッチヒッターもいる。
2 打率。率が高ければ、ヒットが出やすくなる。
3 本塁打数。長打力の大きさ。
4 走力。グラウンドを走る速さ。
5 守備力。守備の上手さ。
6 ポジション。守備位置。

投手編

1 投法。利き腕と投球フォーム。
2 体力。完投できる能力。
3 制球力。コントロールの良さ。
4 走力。グラウンドを走る速さ。
5 守備力。守備の上手さ。
6 ポジション。守備位置。

▶持ち球を確認。



※ゲーム画面は、すべて開発中のものです。

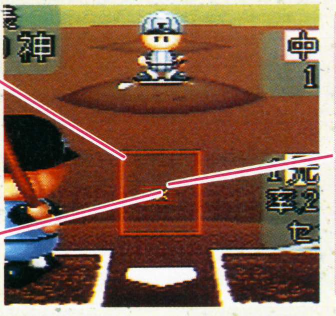
新ゲームシステム徹底研究!!

スゴイのは、演出面だけではない。システム面でも、独特なものが採用されている。ここ最近のものはある程度、『ファミスタ』シリーズを基本として、操作方法やゲームシステムが作られていた。しかし、このゲームでは、それらがすべて一新されているのだ。打撃なら、今までのように、ただ、バットを振っていればよいのではなく、左右高低を考えて打ちにいかなくてはダメだ。投手はストライクゾーンが広くなり、打者を打ち取るための投球パターンの幅が広がった。一層リアルなゲーム展開を楽しむことができる。

打撃編

攻撃は最大の防御。打撃方法の紹介だ。基本はストライクゾーンに入ってきた球に、打撃ポイントを合わせてバットを振るのだ。

ストライクゾーン
この中を通れば、ストライクだ。結構広い。

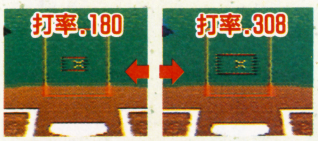


打撃ポイント
このポイントで球を捕らえれば打球は飛ぶぞ。

ミートカーソル
バットを振ったときに、球を捕らえることのできる範囲。バッターの打率や状態に応じて、その大きさは変化する。

ミートカーソルは状態で変わる!?

バッターの打率や調子で、大きく変わる。打率が高かったり、調子が良かったりすると、カーソルは広くなり、その逆は狭くなる。



強振で一発を狙う！

長打狙いの打法。ミートカーソルが、極端に狭くなる。

堅実にバントで攻める！

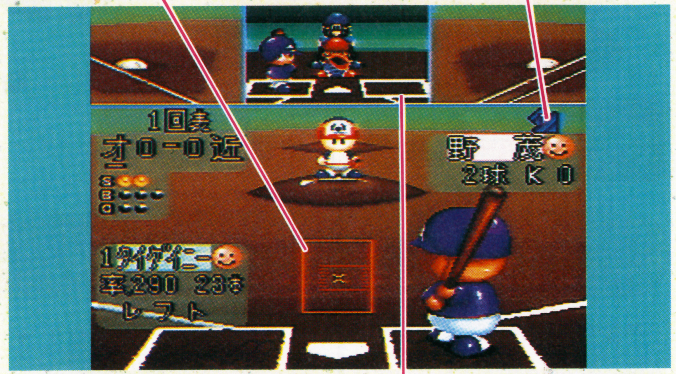
打球を5方向に、転がせる。ランナーを進めるのに有効。

投球編

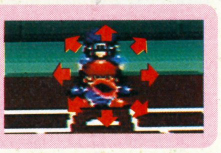
投球方法は、まず最初に球種を決め、投球直後に球を目標のコースへ移動させていくのだ。球の移動には、ある程度の慣れが必要。

ストライクゾーン
ストライクゾーンが広いので投手有利。投高打低になりそうだ。

風向き
状況によっては、勝敗を左右する場合もあるのでチェックが必要。

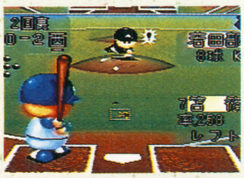


ホームベースサイド画面
この画面の中のミットを移動させ、投球のコースを調節する。8方向に動かせるぞ。配球は、よく考えて投げろ！



失投に注意しろ！

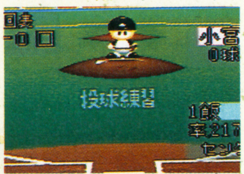
制球力がなかったり、疲れているピッチャーによく起こる。



▶失投した球が、ストライクゾーンに入ったときは無残。

投球練習を活用！

必ず、試合開始前や投手交代後には、投球の練習ができる。



▶ここで、投手のクセを把握しよう。投球数は三球。

走塁編

脚をからませた攻撃で、相手を撹乱しろ！

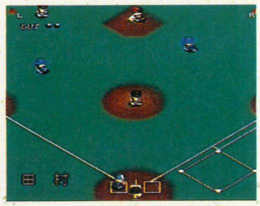
代走をうまく使え！

重要な場面で、ランナーの脚が遅かったら迷わず代走を出そう。勝負は、いかにチャンスを生かせるかが、ポイントになるのだ。

▲代走専門の選手もいるのでチェックしておこう！

機動力で攻めろ！

スタメンを選ぶときに、上位と下位に脚の速い選手を置いておこう。あとは、ピッチャーの配球を読んで盗塁しまくれ！



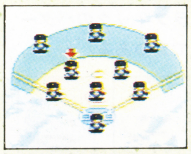
▶ダブルスチールが決まれば、気分は最高!!

守備編

ランナーがいるとき、守備の連係プレイは重要だ。

守備固めをする！

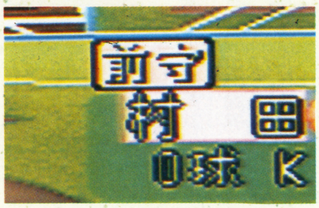
試合の後半で、僅差の得点で勝っているときは、守備力が弱ければ、主力選手でも積極的に、守備のうまい選手と交代してしまえ。



▲守備位置の交代は、スタメン内でもできるぞ！

相手の得点は前進守備で阻止!!

ランナーが、三塁にいるときはいつでも、バックホームができるように、迷わず守備陣を前進させよう！



プレイモードを完全紹介するぞ!!

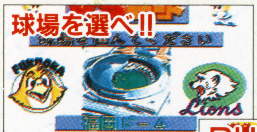
遊べるモードは、VS.モード、ミニペナントモード、シナリオモードとキャンプモードの四つ。また、各モードのなかには、さらに細かくモードが設定されている。そして、オプション機能として、コントローラーの操作方法やサウンドをセレクトできるのだ。

モードセレクト画面

▶ここで、希望のモードを選びだせ。

VS.モード

VS.モードには、対COM戦の１Ｐ用、友だちと２人で対戦できる２Ｐ用、そして、プレイヤーが監督になって、試合の采配のみを行う観戦モードがあるのだ。このモードは１Ｐでも２Ｐでもプレイできるぞ。



◀用意されている、球場は全部で11種類あるぞ。球場名は全部、実名だ。

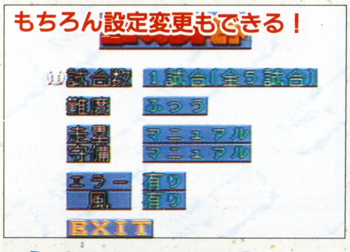
▶DH制のないセ・リーグでも、このシステムを活用できる。

▲選手で、プレイするだけが野球じゃない。監督になり、的確な判断で采配を下し、チームを勝利に導くことも重要だ。この観戦モードでは、そんな監督の気持ちになってプレイができる。

ミニペナントモード

リーグを選んでペナントレースをプレイしていくモードだ。「１試合〔全５試合〕」か、「３試合〔全15試合〕」を選択してプレイできる。どちらのモードも全試合終了後に首位なら優勝だ。

◀一試合ごとに結果をパスワードで記録できる。



▶リーグ優勝が果たせれば、今度は日本シリーズで日本一を目指せ！

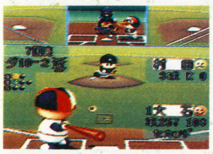
◀ペナントレースの全試合数、ゲーム難易度、走塁や守備のオート機能の有無、そしてエラーや風の有無まで設定可能。

シナリオモード

'93年度に行われた、ペナントレースの名場面を12種類ピックアップして、シナリオに仕立てたモードだ。設定された状況から自分のチームを勝利に導け。各シナリオには難易度が設定されている。

大逆転(対ダイエー戦)

７回裏の攻撃　10－２

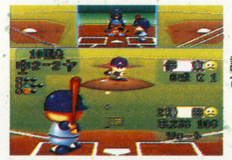


難易度5

◀近鉄が、９回に６点差をひっくり返した試合だ。

死のマラソン(対ヤクルト戦)

10回表の攻撃　２－２



難易度5

◀ID野球のヤクルトが延長戦で勝った試合。

天王山(対中日戦)

15回裏の守り　２－１

難易度3

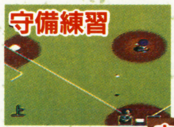
◀延長15回、無死満塁をヤクルト内藤投手が抑えた。

血の汗を流せ! 涙をふくな!! キャンプモード

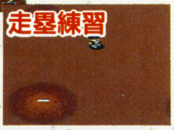
新ゲームシステムが採用されているので、システムに慣れるため最初はどうしても、練習を積まなくてはダメだ。ゲームセンスだけでは試合に勝てないぞ。野球はそんなに甘くないのだ。何事も練習だ。そこで、このモードが役に立つ。練習メニューは打撃、投球、守備、走塁の４種類があり、特訓したい練習を選択してプレイできる。徹底的に練習をしまくって、本番の試合に勝利し涙せよ。勝利こそすべてだ！

◀ピッチャーがいろんな球種を投げてくる。

▲投球の細かいコントロールが、できるように、きっちり練習をしておくのだ。



◀守備コーチが、内外野手に、それぞれノックをしてくれるぞ。



▶進塁、帰塁を確実に操作できるように、しっかり練習しておこう。

▶投球練習をコーチが見ているぞ。いい球を投げると頷いてくれる。

開発者から君へ

「本物のプロ野球ゲームができました」と、言い切れるものを作ろう、自分で楽しめるものにしよう。新世代の野球ゲームを作ろうと心に決め、やっとできたのが、コレ。やりました！　遊べます。ゲームを作っているつもりが、いつのまにか、プレイをしていました。マジで、ハマりまくっています。メチャクチャ、熱くなっています。一度やったら、もう他の野球ゲームは、遊べない(いやホンマ)。発売まで、あと少し待っていてくださいね!!

(コナミ／アカパパ)

KABUKI ROCKS

カブキロックス

歌舞伎の世界をベースにしたこのゲームでは、登場するボスたちも歌舞伎で有名な悪党ばかり。サア攻略だ!!

SFC
■アトラス　■9800円［税別］　■２月上旬発売予定
■RPG　■12Mビット　■バッテリーバックアップ

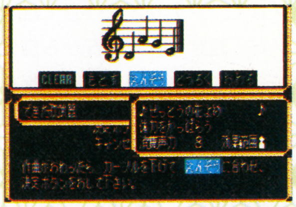
各国に巣くう悪党どもの倒し方、たっぷり教えてやろうじゃねえか!!

こんなにイカしたゲームだぜえい

①おひねりシステム

▲戦闘は舞台の上で演じられる。ハデに戦うほどもらうおひねりは高金額に。

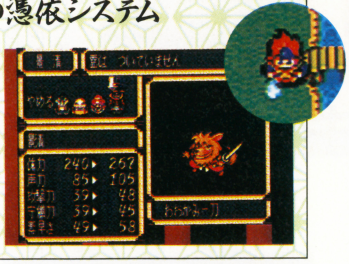
②作曲システム



▲音符の並べ替えで、新しい歌武器を作れちゃうのだ！　ロックの十八番技。

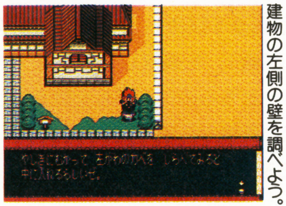
③そして、驚異の憑依システム

これはロック座の一員、影清の十八番。倒したモンスターの魂を味方に憑依させて、ステイタスをアップさせるのだ。成功率が低いのが難点。



一番・旅立ち　体力勝負じゃ負けねえぜ

悪の親玉、葵天斎を倒すために旅立つロック。最初に立ちはだかるは、悪代官コウズケノスケだ。



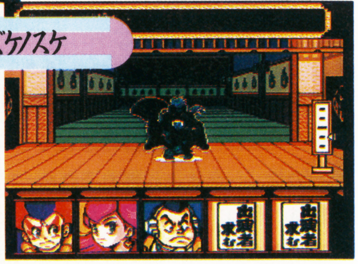
◀代官所には入り口がない。建物の左側の壁を調べよう。

恐怖の催眠攻撃

◀全体攻撃の後に催眠効果のある「夢しばい」を歌ってくる。ファ～こりゃ眠い。

倒せ！　悪代官　コウズケノスケ

ヤツと戦う前に道具屋で「ラジオ体草」を買っておきな。爆睡にはよく効くぜっ。オイラとベンケイを攻撃に回し、マッキーは回復に徹しやがれ！　まだ歌武器が使えねぇんだ。ムリは禁物でえい！



ここがポイントでい		
	夢しばい	敵を眠らせて行動不能にする。全体に効果アリ。
	ラジオ体草	爆睡した味方１人の目を覚まさせる薬草。

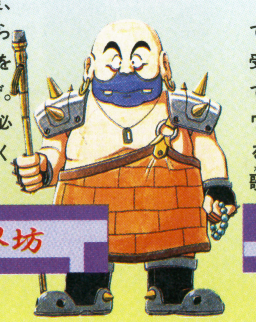
上演者紹介!!

マッキー

回復系の歌武器ならお手のもの。メンバーにゃ必ず加えてぇもんだぜ。が守備力や攻撃力が弱ぇえから、後列にして守ってやろうぜ！

ベンケイ

力自慢の大男。十八番の「大立ち回り」を使えば、舞台の敵に全体攻撃をかけるぜ。まあ、仕返しも受けるけどよっ。



法界坊

攻撃、回復、攻撃補助あらゆる歌武器を使いこなすぜ。ボス戦には必ず連れていくんだぜぃ。

藤娘

こいつを連れていきゃあ客の受けがよくなって、おひねりがワンサカもらえるんでぃ。召喚歌武器もあるぜ。

二番・舟唄　初の歌武器バトルだい

じらいや、法界坊を仲間にして楽屋シップのカギを手に入れたら、シップの発着場であるイズモの関所に乗り込もう。関所の番人ダンジョーとの激闘が始まるぞ。

◀歌武器の効果を上げる「楽器」を装備しておくと戦闘が楽だ。

倒せ！関所番　ダンジョー

特に怖いのが「てんとう虫のサンダー」だ。法界坊の「てっぺきの母」で防御力を高めておこうぜ。

ここがポイントでい		
	てんとう虫のサンダー	敵単体に稲妻をぶつける初級歌武器。
	てっぺきの母	味方一人の守備力を上げる。

三番・酒よ　うひょーええカラダ五番勝負

舞台は一年中雨が降り続けるアワへと移り、戦いも本格化。特にここではええカラダ四天王をはじめ、ボス戦が次々に発生する。マメなセーブとレベルアップは絶対怠ってはダメだぞ。

灼熱のエン

◀灼熱と名乗る割には、炎系の歌武器が有効。お色気攻撃に注意だ！

漆黒のライ

◀一撃のパワーは四天王随一。「てっぺきの母」で守りを固めようぜえい。

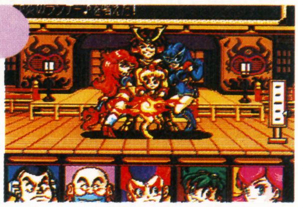
黄泉のフウ

◀強力な全体攻撃を仕掛けてくるぞ。混乱攻撃には、愛の平手でぇい。

青蛾のヒョウ

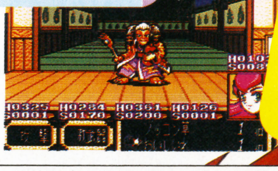
◀歌武器も直接攻撃も、全体攻撃になっている。死力を尽くして戦え！

ええカラダ四天王



四人すべての攻撃方法を使ってくるぜ。全体回復歌武器「旅の宿」を覚えてねぇと勝ち目なしだ。

倒せ！酔いどれ　鳴神上人



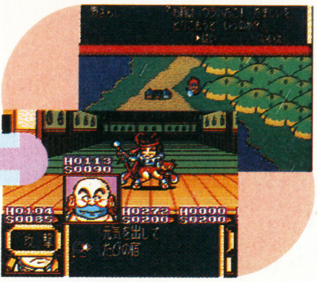
こいつとまともに戦っちゃあダメだ。攻撃力、防御力ともケタ違い。そうとう酔ってるみてえだから「おいしい水」をたらふく飲ませてやれ!!

この酔っ払いが

ここがポイントでい		
	ふるい立たせる	マッキーの使う十八番技。戦闘不能の仲間を体力1の状態で復活させる。がうまくいくとはかぎらない。

四番・半分少女　くたばれっ！オカマ野郎

藤娘にガラクタを売りつけられる。このガラクタを売らないと、イベントが先に進まないのだ。



倒せ！関所番　クロツカ

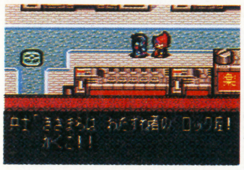
新たに仲間に加わった影清の憑依システムで対決の前に、ステイタスの強化を図るのが上策でぇぇい!!

ここがポイントでい		
	前かがみ	体が前かがみになり、命中率や回避率が落ちる。
	愛のどれい	敵のとりこになって、仲間を襲う。

五番・まつり　てやんでえい！イベントバトル続出だあ!!

新しい仲間に藤娘が加わり戦力充実のロック座。しかし次の舞台キョウの都は、天斎のお膝下。町の中にもモンスターがウヨウヨ。おまけに楽屋シップは盗まれるわ、ベンケイは行方不明だわ。

盗賊のジロキチをこらしめたまではよかったが、なんとそこで悪の親玉天斎と遭遇！　早くもラストバトル!?　そんなわきゃないね。



◀うかつに町人に話しかけると、いきなり襲われてしまうのだ。

◀ここでのボス戦はすべてイベントとして登場。負けても安心だ。

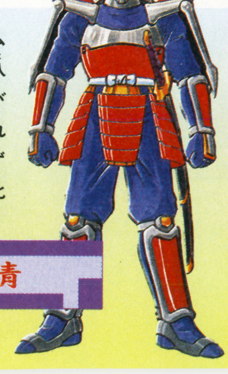
ベンケイが、楽屋シップが……

開発者から君へ

ども！　流星野郎です。さてカブキロックスと言えば、ちょっと今までにないシステムがてんこ盛りのゲームなのだ。モンスターの霊を憑依させる、ヒョーイシステムや歌武器を覚えていく作曲システムなんかがそうなんだけど、これがプレイヤーの好みでパターンがいろいろ選べるんだよね。俺も開発中のサンプルROMで遊んでるんだけど、結構奥が深くてハマッているナリ。（広報／相原）

じらいや

動きが素早く、敵のアイテムが盗めるのがこいつの魅力よ。ボス戦に連れていくにゃあパワーが足りねぇが、通常の戦闘にゃ絶対加えておきてぇもんだ。



影清

憑依システムてぇすげえ十八番を持ってやがる。ただ打たれ弱いから、まずはこいつの強化を図ろうぜい！

ロック

オイラは歌武器も武器による攻撃もなんでもござれのスーパーマンよ。おまけにごきげんに強力な歌武器を自分で作ることだってできるんでぇい!!

First Queen
ファースト・クイーン

オルニック戦記

開発者から君へ

夢之助プロジェクトからRPGファンに捧(ささ)ぐ超新型RPG『ファーストクイーン』。ゴチャキャラバトルと称(しょう)したこのゲームは、ナント200人以上の仲間を率(ひき)いて敵と戦えるんだ。キミのRPG観が変わるぞ！

（カルチャーブレーン／鈴木祐二）

SFC ■カルチャーブレーン ■9800円〔税込み〕 ■２月25日発売予定 ■RPG ■８Ｍビット ■バッテリーバックアップ

『ファーストクイーン』がパソコン版よりパワーアップしてSFCに登場。ゴチャキャラたちに早く会いたーい！

『ファーストクイーン』の３大要素、部隊・ゴチャキャラバトル・種族を大研究！

『ファーストクイーン』は、パソコン版が３作発売されるほどの人気シリーズ。秘密はシミュレーションとRPGが見事に合体したシステムにある。特に、部隊編成・ゴチャキャラバトル・種族選びの三つに、そのシステムはいかされている。マップを参照に、この三つが起きる場所をチェックしよう。

ストーリー

「我が末裔(まつえい)、ただ１人となりしとき、ログリスは一つとなり繁栄(はんえい)す」。祖先ゴルド王の古き言葉を信じるオルニック女王キャサリンは、ペリーズ王のカーディック王国に侵攻(しんこう)を開始した。オルニックに領土を追われたリッチモンド伯爵(はくしゃく)が、カーディックにたどり着いたとき、新たな戦いの歴史が始まる。

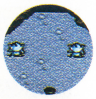
❶オルニック城

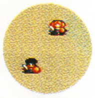
❷ベニックの湖沼

❸アンレーの町

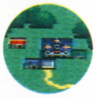
❹ソールズベリー

❺コーンウォール

❻半魚人の村


❼アマゾネスの村


❽シェフィールド草原

❾カーディックの村


仲間部隊
隠(かく)れている部隊は強力。かならず発見せよ！

部隊を見つけることは、攻略の基本だ。最大16部隊、200人以上になる。町や村で情報を集めよう。

仲間部隊は、後半でみつかるものほど強い。強い部隊を発見したら他の部隊を一つに集めて、メンバーの入れかえをしよう。

ジェーンの部隊

ジェーンは、カーディック王女ソフィアの親友。自分のファンクラブを率いて参戦する。最初の味方部隊だが、兵隊数は７人と少しさびしい。

アランの部隊

海の向こうフランク国の王子がアランだ。王子様の部隊だけあって、兵隊はレベルが高く、人数も多い。弓兵(ゆみへい)を他の仲間部隊に入れたい。

©1994カルチャーブレーン ©1994クレソフト

ゴチャキャラバトル　バトルはところかまわず行われる!!

シェフィールド草原

シェフィールド草原は、障害物が少なく、戦いやすい場所だ。アルマジロの防御力が高いことだけは忘れないように。

ベニックの湖沼（こしょう）

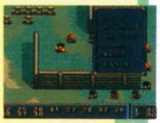
リザードマンが支配するベニック地方。ここで戦闘するときは、沼（ぬま）に注意しよう。湿地帯（しっちたい）の沼（ぬま）は、味方部隊の動きを遅くする。

オルニック城

城内の戦いは、せまい場所で行うので難（むずか）しい。逃げ場を失い、気がつけば部隊がほぼ全滅（ぜんめつ）、といったことになりかねない。

キャンプの心得

戦闘終了後は、キャンプをしよう。ＨＰが回復するのはもちろん、オールマップにすれば操作部隊をかえることができる。セーブもキャンプ中だ。ただし敵は復活するので、脱出しやすい場所にキャンプしよう。



▶戦闘地点の真ん中でキャンプはダメ。

コレだけは覚えろ!　ゴチャキャラバトル2大原則

ゴチャキャラバトルで、プレイヤーが操作できるキャラクターは１人だけだ。そのキャラに部隊はついてくるが、具体的な作戦を指示することはできない。部隊のリーダーだけを操作して、やみくもに戦えば、仲間の数を減らすことになる。右の２点に注意しよう。

❶地形を利用しろ！

戦いのステージには、森には木、草原には石、山道には岩といった、地形が設定されている。戦闘のとき味方部隊が有利になるように地形を使おう。こちらにとって障害物となる地形は、敵にとっても同じ。追い込んで、味方部隊で囲めば楽勝だ。

◀こんなカンジで、敵を追い込む。

❷仲間の状態を把握しろ！

画面下のＨＰ表示を見ると、仲間の状態がわかる。急激に減っていくようなら、仲間は敵に包囲されている。安全な場所に退（たい）避（ひ）させよう。死ぬとアイテムもなくなるぞ。

▶動かなければ、ＨＰは回復する。

種族の選び方　どの種族を選ぶかで、ストーリーがかわるぞ

人間以外の種族を仲間にするには、彼らの出す条件をのまなければならない。条件に、敵対種族をたおしてくれというものがある。しかし、一方を味方にすると、もう一方は敵になってしまう。種族ごとに防御型、攻撃型といった特性があるので、選択後の攻略にも影響（えいきょう）してくるぞ。

アマゾネスの村と半魚人の村では……

大イカがもつ「涙（なみだ）のしずく石」を仲間にしたい種族にわたそう。

さて、どっちにする?

防御型の半魚人と攻撃型のアマゾネス。アマゾネスはバルキリー（写真円内）にクラスチェンジできる。

ケンタウロスとドワーフの場合

ソールズベリーのケンタ君とコーンウォールのドワちゃん。弓矢が使える分だけ、ケンタ部隊がおすすめ。

まだいるログリスのユカイ（?）な仲間

ログリスの種族はホントさまざま。城をもっているエルフがいるかと思えば、ワニを飼ってるだけの素朴（そぼく）な半魚人もいる。個性的な連中ばかりだけど、なかにはリザードマンのように仲間にならない種族もいるから、注意しよう。

エルフ

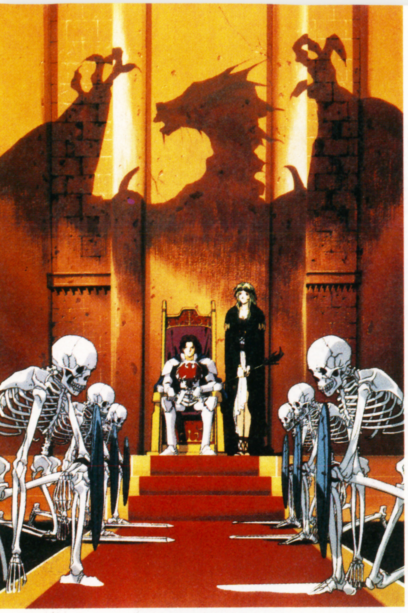
◀弓の名手だが、争いは好まない。部隊は強力。

ゾンビ

▲種族ではない。だが、仲間になることも…。

バードマン

▶エルフの部下。エルフの笛で応援にくるぞ。



緋王伝

こおうでん

SFC

■日本テレネット ■1万1800円〔税込み〕■２月11日発売
■ＳＬＧ ■未定 ■バッテリーバックアップ

開発者から君へ

絶対に後悔させない仕上がりになっていますので期待してください。一度ゲームをクリアした後も、隠し面・アイテム・モンスターなどが出てきて、何回でも遊べちゃう、超お買い得ソフトなのだ！
（日本テレネット／鈴木正芳）

パソコンで大評判の、『緋王伝』がSFCに登場。魔物部隊を使いこなせ！

ズバリ！『緋王伝』攻略のカギは1〜3面にあった!!

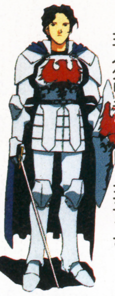
シミュレーションゲームにRPGの成長システムをとりいれた『緋王伝』。パソコンからの移植だけど、SFC版ではステージ数、敵キャラクターがふえている。スーパーファミコンマウスにあわせて、操作性も改良されている。

攻略のポイントは右の三つだ。１面〜３面で覚えることができる。基本なワケだが、全面攻略には欠かせないぞ。

攻略その１ マップを使いわけろ！
攻略その２ 戦闘は時間を止めて！
攻略その３ 部隊編成はこまめにかえろ！

ストーリー

マコーレィ王国の追撃から古城に逃げ込んだ、マッキンタイアの王子リチャード。樹の精霊ベアトリクスに魔物を操る指輪を渡される……。



主人公リチャード。王子っす。

攻略その１を"空中庭園"にみる

空中庭園は第１ステージ。ここでマスターしたいのは、３Ｄマップとドットマップの使いわけだ。ドットマップは全体の大きさを把握することができ、進行ルートを練るのにも役立つ。しかし、扉やスイッチの表示はない。逆に３Ｄマップは、ステージの一部を見るのに最適だ。二つのマップの違いを覚えろ。

ドットマップでは、緑色が宝箱 or 魔物を封印した石像、赤色が敵だ。３Ｄマップと見くらべよう。

３Ｄマップ

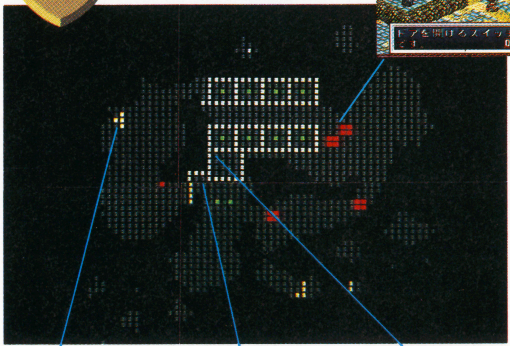
▲ココもゴール同様、ドットマップでは表示されない。進行する前に、どこにあるか３Ｄマップで確認しておこう。

攻略その１ フローチャート

ドットマップで、全体の大きさを確認する。
▼
３Ｄマップでゴール・宝箱・地形をチェック。
▼
ドットマップに戻して進行ルートを練る。
▼
進行開始！

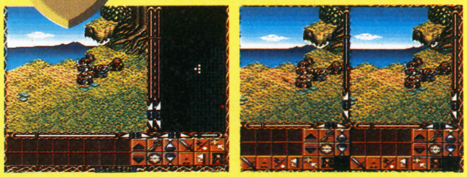
ドットマップ

▶ドットマップではわからないが、扉が開く。



２分割マップ

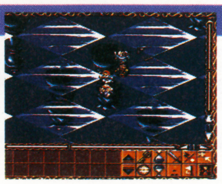
右は２部隊の状況が表示される。３Ｄとドット画面の左は上級者向き。



ココでも使えるぜ！

20面は最終面(?)だ。巨大なチェス盤の上で戦う。同じような地形が続くので、迷わないように。

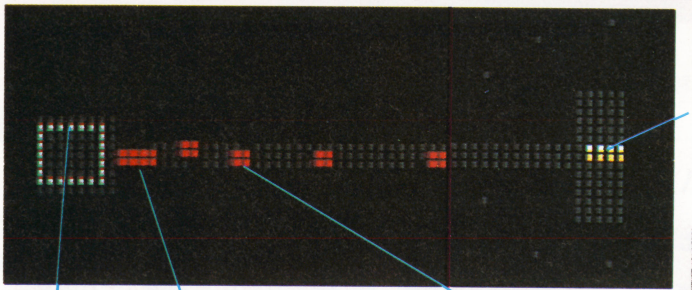
20面

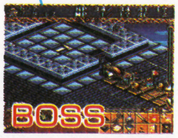


©TELENET JAPAN1994

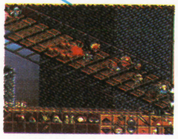
攻略その2を"つり橋"にみる

ステージ2は特殊な舞台設定だ。3分という制限時間内にクリアーしなければならない。重要なのは時間を止めること。敵と遭遇(そうぐう)したら、砂時計にカーソルをあわせ、時間を止めよう。キャラクターの動きは止まっても、じぶんの部隊に指示することはできる。





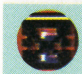
◀名前はマチルダ1號(ごう)。かなりカタイので注意。



◀マコーレイには軍用犬もいる。ケツコウ強い。

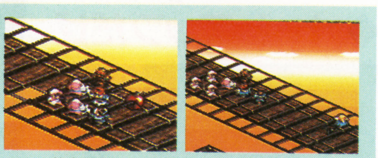
攻略その2 フローチャート

敵との戦闘開始。
▼
時間を止め、パーティーの状態を調べる。
▼
アイテムで体力回復。
▼
時間を動かし戦闘再開。

のうまい利用法

◀砂どけい

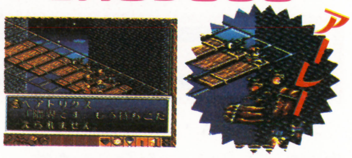
フローチャートでは代表例として、アイテムによる体力回復をあげた。その他には戦闘からの脱出、隊列がえ(攻略その3)がある。作戦を考えよう。



▲体力回復は、基本中の基本作戦だね。

▲ヤバクなったら、逃げましょう。

●ちなみに3分をすぎると…



ベアトリクスも力尽(ちからつ)きてしまい、あわれリチャードと魔物たちは奈落(ならく)のそこ。キチンと時間を止めて攻略していれば、こんなことにはならないです、ハイ。

ココでも使えるぜ!

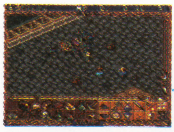
スタートして、すぐ目の前にトラップと敵部隊。体力回復がうまくいかないと、キツイ。

攻略その3を"武器庫"にみる

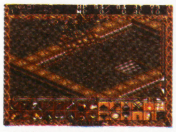
3面でマスターしたいのは、部隊の編成についてだ。『緋王伝』は、部隊ごとに経験値が入ってくるシステム。つまり弱いキャラクターでも、攻撃力の高い部隊に組み込めば、簡単にレベルアップできる。モンスターをうまく編成すれば、ゲームはサクサク進行するのだ。

▲ステータス画面で部隊編成を行う。

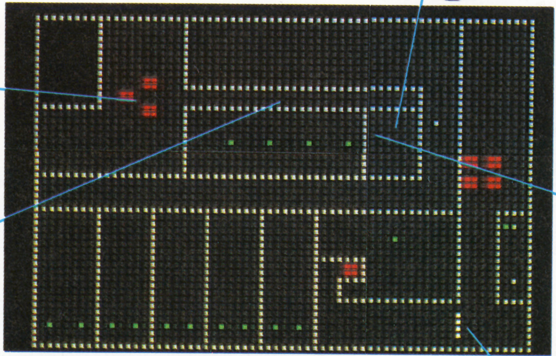
部隊編成のもうひとつのポイントは、隊列の順序だ。防御力の低いメンバーや主人公は、後ろに配置しよう。隊列の後方は、敵の攻撃を受けにくい。主人公がやられると、即(そく)ゲームオーバーだから、戦闘前の配置には注意したい。

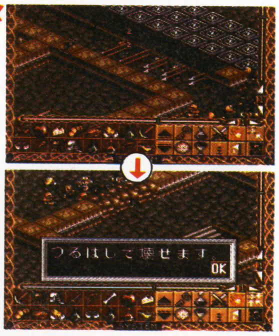


▲敵は強い。攻撃力のある部隊を送りこめ。



▲壁から6秒ごとにヤリが飛び出す。



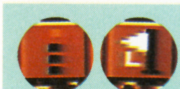


●壁は要チェック

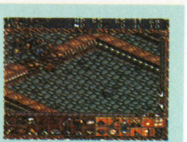
壁には壊(こわ)せるものがある。上の写真はツルハシで壊(こわ)せる壁だ。攻略その1を思い出して、どの面でも地形をチェックしよう。

攻略その3 フローチャート

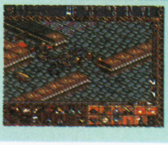
敵と出会う直前に時間を止める。
▼
レベルの低いメンバーを攻撃力の高い部隊に入れる。
▼
主人公を隊列の後ろにまわす。
▼
時間を動かし、戦闘開始。

をうまく使え

味方部隊同士がぶつかり、進行できなくなってしまったら、陣形(じんけい)のアイコン(左)で「直列」を選ぶ。隙間(すきま)を通るにはこれがベスト。それでも動かない場合は、リーダーアイコン(右)でリーダーをかえよう。



▶扉を通るときも、「直列」がベンリだ。



◀リーダーがえは、隊列のならびかえと同じだ。

ココでも使えるぜ!

長い迷路の先に王者のミイラ。ボスキャラと戦う前には部隊を編成しなおそう。

ウルフェンシュタイン3D

Wolfenstein 3D

開発者から君へ

このソフトのウリは誰もがぞーっとするような臨場感と従来のSFCソフトにはないスピード感。発売前に、この臨場感を体験したい人は東京・秋葉原、大阪・日本橋へ行くと見られるかもしれないぞ。　（イマジニア・広報/櫻井）

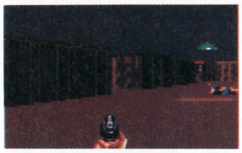
SFC
■イマジニア　■9800円〔税別〕　■2月10日発売予定
■アクション　■8Mビット　■パスワードコンティニュー

パンパンパンパン!!　ハァハァハァハァ、パンパンパンパンパンパンパンパン!!　ハァハァハァハァ、ウッ!!

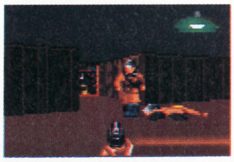
これで死霊はゴーツーヘル!!

ジョージ・A・ロメロ監督の名作ホラームービー、『ゾンビ』を彷彿とさせる緊迫感。究極のゾンビゲー、『ウルフェンシュタイン3D』。ドアの向こうに、角を曲がると、はたまた後ろを振り向いたら、「死霊がいるかもしれない」。このスリルがたまらねぇ。

◆カニ歩きでゴー



◀そこの角を曲がるとゾンビがいるかも!? そんな時はカニ歩き。



▶LRボタンで横に平行移動できるのでスムーズに確認可能。

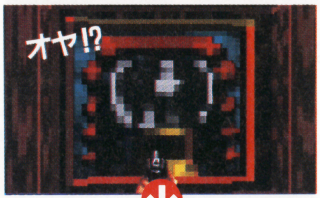
◆オートマップだぜ

迷う心配ナシ!!

▲一度行った場所は、マッピングされるので道に迷う心配なし。

◆隠し部屋がおもしれェ

ダンジョン内には多数の隠し部屋が存在し、貴重な武器や回復アイテムなどが格納されている。アヤシイ壁にピンときたら迷わず押してみるのがベストだ。



▲至る所にある隠し部屋探しも楽しみの一つ。当たれば壁がズズズと動き!?

▲奥には貴重なアイテムが！　1回見つけた部屋は必ず覚えておくように。

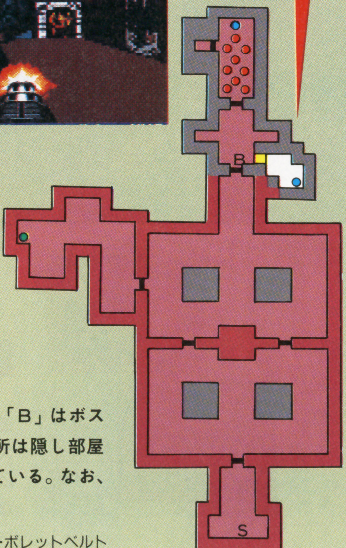
MISSION 1～5ボス面マップ大公開!!

MISSION 1-3

ハンス・グローシュ

各ミッションのボスに真っ向から勝負を挑んではダメ!!　見通しがよく、行きどまりのないポイントまで逃げ、待ち伏せる。ボスが見えたらひたすら撃ちまくり、近くに来たら逃げ、再び待つ。この繰り返しが基本だ。まずはこの面のボス戦で基本を覚えよう。

隠し部屋には1upアイテムあり。



MAPの見方

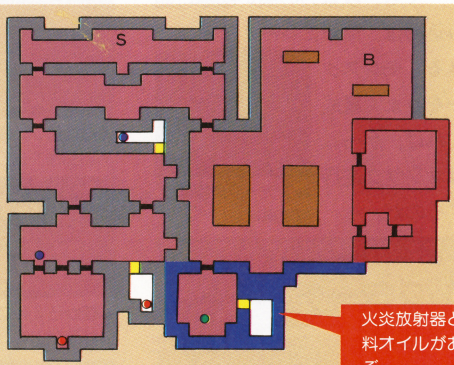
マップ内の「S」はスタート地点、「B」はボスの位置を表している。床の色が白い所は隠し部屋の位置で、その入り口は黄色になっている。なお、アイテムの種類は下記を参照。

●…宝物　●…1up　●…鍵　●…ボレットベルト
S…スタート　B…ボス

MISSION 2-4

隠し部屋が…

隠し部屋へは行っておいた方が、何かと便利だぞ。ただし回復アイテムはボスのいる部屋にしかない!!　ボスを倒さぬうちに取りにいくと追いつめられるぞ。



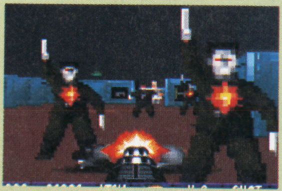
火炎放射器と燃料オイルがあるぞ。

トランス・グローシュ

パンパンパンパン

設定ではミッション1のボス、ハンスの「妹」になってるが、こんな妹いるかよ!!　兄と同様、二つのチェーンガンを装備しているが、耐久力は兄以上だと。女の体の方が頑丈な作りしてるんだよ、どこの世界でもな。

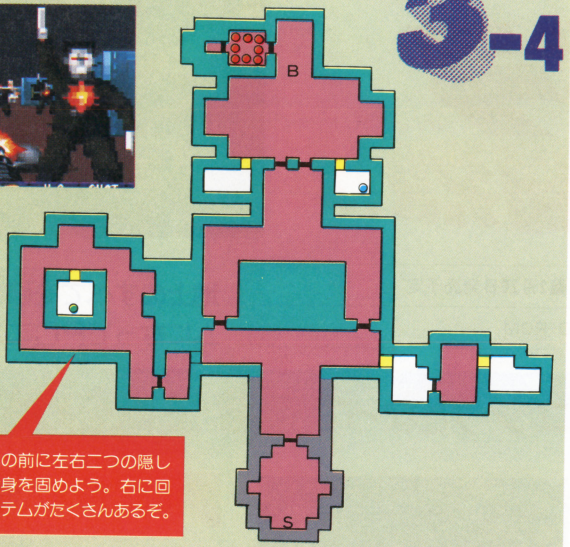
シャープス博士



ボス部屋のドアを開けると、シャープス博士の実験で生まれたザコども、ミュータントとミュータントラッツが襲ってくる。まずはこいつらをかたづけろ!!

▲ゾンビを作った張本人、狂気の天才科学者、シャープス博士は注射器を投げつけてくるぞ。こっちが死霊になる前に撃ち殺せ!!

MISSION 3-4



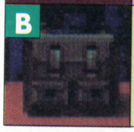
ボス戦の前に左右二つの隠し部屋で身を固めよう。右に回復アイテムがたくさんあるぞ。

重要アイテム数リスト

T 宝物。宝箱や王冠などを50個集めると主人公の残機が一つ増えるぞ。

1 1up。主人公の残機が一つ増える。あまり出てこない貴重なアイテム。

K カギ。ダンジョン内にはカギのかかったドアがいくつかある。銀色のドアがそれだ。


B ボレットベルト。一度に持ち運べるSHOT数が最大になる。ありがたいアイテム。

MISSION1

	T	1	K	B	隠し部屋
1	9	1	0	1	5
2	10	0	0	1	6
3	9	2	0	1	1

MISSION2

	T	1	K	B	隠し部屋
1	37	1	1	1	4
2	13	0	2	0	1
3	29	0	2	0	3
4	2	0	2	1	3

MISSION3

	T	1	K	B	隠し部屋
1	13	0	0	1	4
2	32	2	2	0	12
3	2	2	2	0	7
4	8	1	0	1	6

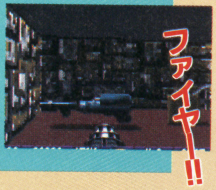
MISSION4

	T	1	K	B	隠し部屋
1	21	0	1	1	5
2	16	3	1	0	9
3	16	0	0	0	9
4	4	0	2	1	2
5	21	0	0	0	5

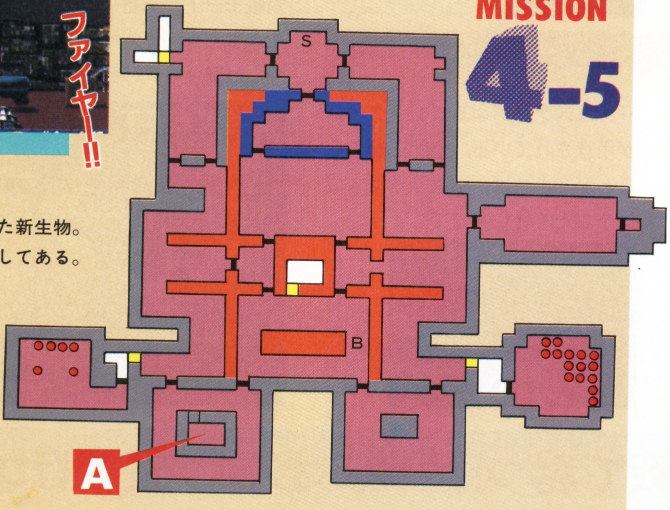
MISSION5

	T	1	K	B	隠し部屋
1	37	0	1	0	2
2	24	0	1	0	2
3	14	0	2	0	3
4	25	0	2	1	3
5	21	0	2	1	2
6	21	0	0	2	5

A Aの隠し部屋に火炎放射器と燃料オイルがある。燃料の消耗は激しいが、多くの敵に包囲された時に最大の効果を発揮するんだ。



MISSION 4-5



超ミュータント

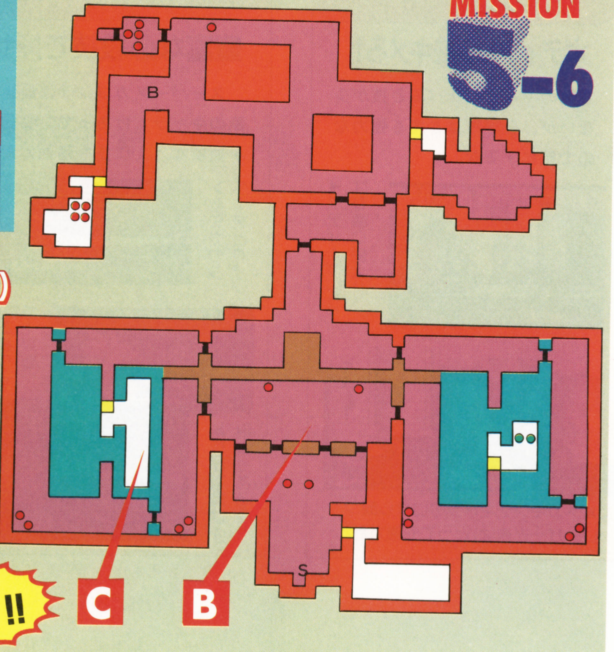
シャープス博士の実験により生み出された新生物。博士の死に反応して活動を始めるよう設定してある。

◀真っ白い顔と四本の腕が迫ってくる。マジで怖いぜ。

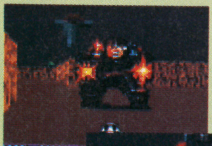
◀四つあるドアの一つを開けたら、後ろに下がってザコどもを1人ずつ撃ち殺そう。

▶回復アイテムと火炎放射器がある。絶対取っておこう。

MISSION 5-6



ロイ・ギッガム(デスナイト)



かつて主人公と同じ陸軍部隊にいた戦友。かなりの兵器マニアだったらしい。

©1993 Imagineer Co., Ltd.
Published by Imagineer Co., Ltd.
Under license from Id Software.

ゴジラ 爆闘烈伝（ばくとうれつでん）

開発者から君へ

ゴジラをこよなく愛し、格闘アクションを知りつくしたスタッフだから作ることができたこのゲーム。その絵、その音、その動き、絶対に文句なし。このコダワリぶりは、やりこむほどに楽しめます。格闘アクションの世界をひろげる一作です。(東宝／谷口)

PC ■東宝 ■8200円〔税別〕 ■2月26日発売予定 ■アクション ■スーパーCD-ROM

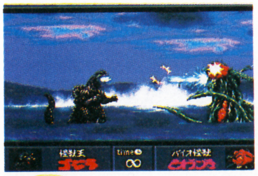
地上のすべてを破壊しつくす怪獣王ゴジラが、格闘ゲームになってPCエンジンに登場。こいつはスゴイぜ!!

ゴジラとなって、最強怪獣をめざせ!!

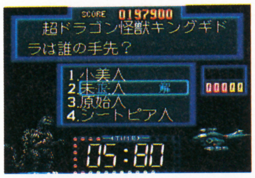
日本が生みだした最強の大怪獣『ゴジラ』(劇場映画で有名だよね)が、格闘アクションゲームとなってＰＣエンジンに登場!!

ストーリーモードはゴジラのみ

ストーリーモードはゴジラを操ってステージにいる怪獣たちを倒していく、いわゆる１人用モードなのだ。このモードでは、途中ボーナスステージなるゴジラクイズが用意されている。全問正解することができれば、君はりっぱなゴジラおたくといえるでしょう。



◀ビオランテは一人用でしか出現しないぞ。



◀問題はかなりマニアックな物が多いのだ。

超アツの対戦モード!!

このゲームは、はっきしいって対戦モードが一番でしょう。選択できるキャラクターは15体もいて、なんと同キャラ対戦も可能なのだ。

そして、操作方法は他の格闘ゲームと、ほとんど同じになっているがウレシイ。各キャラは必殺技ももちろんあり、投げ技・つかみ技も使うことができるぞ。映画のような怪獣対決を楽しもうぜ!!

対戦で勝つ!! 覇王オススメ怪獣はコレだ!!

ゴジラ

シッポ攻撃は無敵技

ゴジラの必殺技であるシッポ攻撃は、技をだす時が無敵なのでカウンターをうまく狙おう。

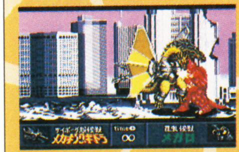
▲放射火炎での攻撃は強力だが、つかみ技の威力もスゴイのだ。

◀このシッポ攻撃は、対空技としても使えるぞ。

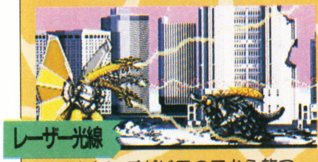
メカキングギドラ

ボディプレスをキメろ!!

他のキャラに比べると技が少ないが、必殺技はとても強力なので気にするな。



◀ボディープレスは奇襲に使え!!



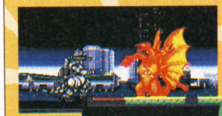
▲メカキングギドラの口から放つレーザー光線は、とっても強力だ。

SUPER-MG

豊富な必殺技で押せ

スーパーメカゴジラは最新映画のキャラだけあって、必殺技が豊富なうえに技も超強力だ。

▶敵のカウンターをとれ。



◀イカスつかみ技ワイヤー攻撃。

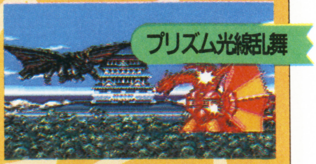
▶飛び道具は４種類もあるぞ!!

バトラ(成虫)

空から攻撃だ!!

バトラは空をつねに飛ぶことができ、さらに空中防御もできる。今のところ最強のウワサも……。

▶敵の頭を狙うと、とてもグッド。



▲こまかいプリズム光線が、相手の体のまわりにまとわりつくのだ!!

©TOHO／東宝／東宝映画

OFFICIAL Advanced Dungeons & Dragons COMPUTER PRODUCT

EYE OF THE BEHOLDER

アイ・オブ・ザ・ビホルダー

開発者から君へ

海外で大人気のＡＤ＆Ｄシリーズがメガ ＣＤにも登場。美しいグラフィック、リアルなバトル、豊富なビジュアルシーン、緊張感あるサウンド。リアルタイムの３Ｄダンジョンは、ＲＰＧマニアもなっとくのデキです。（ＰＣ／よっしー）

MD ■ポニーキャニオン ■7800円〔税別〕 ■２月発売予定 ■ＲＰＧ ■ＣＤ-ＲＯＭ

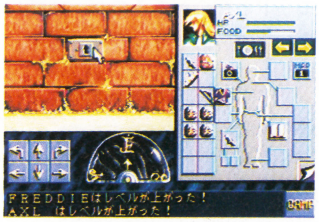
いつでもドキドキ、ワクワクの迫力ある本格派リアルタイム３Ｄ・ＲＰＧ登場!!

こだわりなら、やっぱりリアルタイムの世界でしょ!!

リアルタイムとは何ぞや!?

最近のはやりでもある、バーチャルリアリティ感覚でプレイできるゲーム、それがリアルタイムなのだ。時間がたてばおなかもすくし、物を投げれば実際に画面の中で、物が飛んでいくのもわかる。普通のＲＰＧにアキちゃった人には、オススメだぞ!!

▲ダンジョン内では、モンスターが自由気ままに歩いているのだ。



▲モンスターを倒すだけでなく、イベントクリアでも経験値がもらえるぞ。

何でもできちゃう3Dバトル!

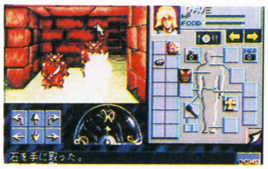
このゲームでの戦闘は何でもアリの世界なので、モンスターとの戦いもいろいろな方法があるのだ。

武器で攻撃!!

◀普通は手持ちの武器で攻撃だよね。

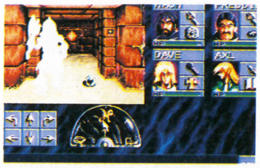
▶武器を投げつけることもできるぞ。

物を投げる



◀石コロだって、投げれば強力な武器なのだ。

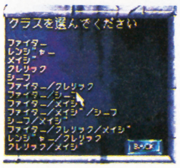
呪文で攻撃!!



◀もちろん、攻撃呪文だってありますよ。

おすすめパーティはコレだ!!

この手のゲームで最初の楽しみといえば、キャラクターメイキングでしょう。キャラクターは４人まで作ることができる。また、さまざまな種族・クラス・性格なども自由に決めることができるのだ。



▲これが一番バランスの取れたパーティ。ＲＰＧの基本だね。

キャラクターメイキングフローチャート

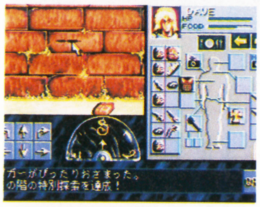
- 種族
- クラス（職業）
- アライメント（性格）
- 肖像
- 能力値
- 名前

	前衛	後衛
クラス	パラディン ファイター/シーフ	メイジ クレリック
種族	人間 ドワーフ ハーフリンク	ノーム エルフ ハーフエルフ

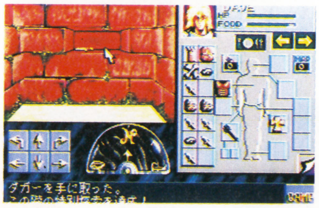
アイテムを使いこなし、しかけをみきれ!

ダンジョンで、アイテムを見つけたら拾うのは鉄則。このゲームはアイテムの使い方が命なのだ。

★ダガーの使いみち

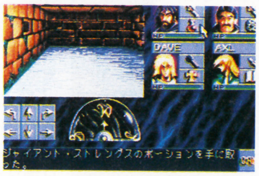


◀壁のすきまにダガーを入れると謎のイベントが……。



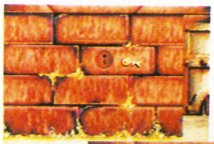
▲前半では、ダガーは重要なアイテム。

★ポーションの効力

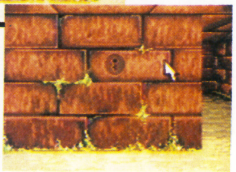


◀ポーションを飲むときは手に持ってから。

★カギは重要アイテム



◀トビラの中には、専用のカギが必要なものがある。



▶トビラを開けると経験値が入ることも……。

©1990,1993,TSR,Inc. All Rights Reserved.
©1990,1993 Strategic Simulations,Inc. All Rights Reserved. Presented by PONY CANYON,Inc.

紫炎

—THE BLADE CHASER—

開発者から君へ

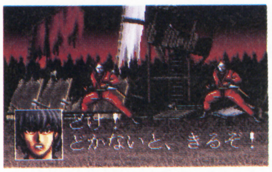
「マウスでアクションができないか？」というわけで、フルマウス対応です。コントローラーでも遊べますが、マウスでは自分の手の動きと画面がシンクロしておもしろいです。割といい出来です。買って下さいね。（ダイナミック・水野）

SFC ■ダイナミック企画 ■9600円〔税別〕 ■4月8日発売
■アクション ■16Mビット ■パスワードコンティニュー

あのコミックやアニメで超有名なダイナミック企画から、ぼくらの延髄（えんずい）をモロに直撃する、ナイスでイカした戦国時代風忍者アクションゲームが発売されるのだ。

飛鳥を助けに紫炎はいくぜ!!

甲賀一の忍者紫炎（しえん）は、目の前で化け物（ばけもの）にさらわれていった恋人の飛鳥（あすか）を取り戻すために、クナイと手裏剣（しゅりけん）を武器として、時間と空間を超（こ）えて戦うのだ。



◀セリフがストーリーを盛り上げるぞ。

マウスを使ったグレートなシステム!!

このゲームを120%楽しむなら、マウスでやらなくちゃダメだ。マウスなら自分の手の動きで画面中の手を同じように操作できるから、バーチャルな感じが存分（ぞんぶん）に楽しめるぞ。敵は近距離と中遠距離の3ラインに出現するが、それぞれ倒し方が違うのだ。下を見ろ。

近距離はクナイでしとめろ

画面の一番手前に出現する敵は、クナイで攻撃しよう。この位置にはいくら手裏剣（しゅりけん）を投げても当たらないのだ。すぐにやっつけないと、必ずダメージを受ける。クナイで防御した方がいいかも。

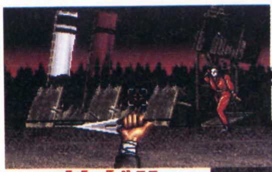
▶敵が手前に出現したら、すぐに手裏剣による攻撃をやめてクナイで攻撃しよう。

◀敵にクナイがヒット。攻撃させるすきを与えるな。2回斬ればば倒せるぞ。

サクッとネ!!

中・遠距離は手裏剣を使え

今度は近距離とは逆に、クナイでの攻撃が無効なのだ。遠くにいるんだから当たり前だな。画面中の手のすぐ上にある照準（しょうじゅん）を敵に合わせてボタンを押せば、紫炎（しえん）はズバッと手裏剣（しゅりけん）を投げるぞ。



敵だ!!

照準を合わせろ!!

命中!!

トレーニングでウデをみがけ!!

マウスは初めてだからちょっと難（むずか）しそうだなあというキミのために、親切なトレーニングモードがついているのだ。攻撃だけを練習するモードと防御だけを練習するモードと総合があるのだ。成績によって師匠（ししょう）のセリフが変わるぞ。

◀これは総合トレーニングの画面。

▶かかし相手に練習するのだ。

◎成績良かった

◀もっともっとおれをほめてくれぇ。

✕成績悪いぜ

◀テメエの教え方が悪いんだろうが。

ITEM アイテム

黄色の敵を倒すと出現する。いいことあるから必ず取れ。

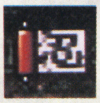
ライフ

◀ハート形で2種類の色があり、黄色なら3つ、ピンクなら6つ分のライフを回復する。

点数UP

◀星形で2種類あり，黄色を取れば5000点、ピンクなら1万点のボーナスがもらえる。

巻き物



◀これを取ると、紫炎が使える忍法の回数がひとつ増える。最初は3つだけ持っている。

無敵

◀これを取ると、紫炎は敵からのダメージを受けなくなる。一定時間で効果は切れてしまう。

コンティニューUP

◀このクナイのアイテムを取ると、コンティニューできる回数が1回分増える。

次号予告◆コミック界の2大巨頭

永井豪&石川賢

緊急（きんきゅう）インタビュー

さらに ステージ1～4完全攻略だ!!

1978年日本襲来、全国民が震撼した。
あれから16年、恐怖の
“侵略者”たちが再び帰ってくる。

タイトー40周年記念ソフト

キャッチ・ザ・ハート ——
TAITO®

特報

94年3月25日襲撃開始。

SPACE INVADERS
The Original Game

スーパーファミコン史上初！
価格4,980円（税別）
スーパーファミコン用ROMカセット

超ド級のアクション映画をしのぐ面白さ！

THE NINJA WARRIORS AGAIN

1月28日
発売迫る！
スーパーファミコン用ROMカセット
価格9,300円（税別）

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
スーパーファミコン®は、
任天堂の商標です。

株式会社タイトー®

本社：〒102 東京都千代田区平河町2-5-3 タイトーソフト情報局 東京●03(3239)4000 高松●0878(33)6340 ※消費税は含まれておりません。

CHARACTER BANK
ご存知ですか?
キャラクターバンクには、1000もの
ゲームキャラがデビューを待っています。
ゲームを創る前にぜひ。
FREE
CALCULATORS
ErotikimBe
R.J.WILT
ALLE BRAUCHEN
Mutzenbacher
HOPES
VOYOU
SET OF 16 NUMBERED
Great
JUDAS
STILLE TAGE
BULLE SIEHT
3333/3333
Die nackte Gräfin
£1.95
we need look
GIVEAWAY EVENT
CHARACTER BANK
POLARIS
株式会社 ポラリス
〒150 東京都渋谷区桜丘町17-10フジビル33
Telephone 03-3464-8971
Facsimile 03-3464-8975

THE COMPUTER GAME館
あなたをトリコにしたい。
いっぱいあるって、こんなにすばらしい
1F ファミコン・スーパーファミコン・任天堂エンターテイメント
1F ゲーム雑誌・書籍・攻略本
2F PCエンジン・メガドライブ・NEO GEO
3F PC9801 & PC8801 シリーズ
4F FM TOWNS・X68000・MSX
5F Macintosh・IBM (DOS/V)・J-3100
値段が目玉だ。
ホンキ de セール
1Fから6Fまで、全館ゲームソフト。ゲーム雑誌&攻略本も揃ってる!!
6F EVENT FLOOR
特報 NEO・GEOユーザー必見!!
餓狼伝説スペシャルスーパーゲーム大会
開催日 1994.1/29(土)・30(月) 12:00〜18:00
参加者多数の場合は、先着順とさせて頂きます。予めご了承下さい。
LAOX THE COMPUTER館II
大同ビル
日通
LAOX THE COMPUTER館
ラオックス専用駐車場
LAOX THE COMPUTER GAME館
中央通り
お茶の水
秋葉原駅
昌平橋
神田川
千葉
LAOX 秋葉原本店
消防署
郵便局
万世橋
THE COMPUTER GAME館
TEL/03-3251-3100
ラオックス ザ・コンピュータゲーム館(秋葉原駅徒歩4分)
〒101 東京都千代田区外神田1-7-6 Ⓟ駐車場完備
LAOX

新作 キングダム 覇王国(はおう)!

大航海時代Ⅱ

SFC

■光栄　■1万1800円〔税別〕　■2月25日発売
■シミュレーション　■16Mビット

家庭用各機種へ移植された名作の誉(ほま)れ高き前作。今回の続編『Ⅱ』ではこのSFC版が家庭用機への移植第1弾なのだ。

開発者から君へ

このゲームでは、プレイヤーは何をやってもOK。貿易で地道にお金を稼(かせ)ぐもよし、他国の船を見つけては襲いかかってもよし、ひたすらギャンブルにハマってもよし。やっぱり海の男は自由に生きなきゃ。　(光栄／高津)

6人の個性ある主人公が、大海原(おおうなばら)を駆(か)けめぐる!

船乗りを目指す少年の主人公を操り、「航海➡貿易➡立身出世(りっしんしゅっせ)」という形でゲームを進めていった前作『大航海時代』。『Ⅱ』でもその基本的なゲームシステムは変わらない。ただ、今回はゲームスタート時に、主人公を6人のキャラクターの中から選べるようになったのだ。6人のキャラには、それぞれバックストーリーや固有の「任務」が設定されている（例：オットーはイスパニア艦隊(かんたい)の撲滅)。今回のプレイヤーの目的は、この「任務」をやりとげることにあるのだ。

▶航海時のメイン画面。今回は、目的地を指定すると船が勝手に進んでいってくれる。スピードも格段(かくだん)に速くなったぞい。

▲主人公の一人ジョアン・フェレロのゲームでの任務は、「プレステ・ジョアン国の発見」だ。いざ出陣(しゅつじん)。

◀船員を雇(やと)うには前作同様「酒をおごる」。

前作にはなかった こんなフィーチャー

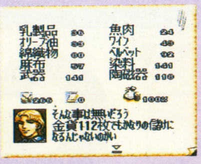
■銀行でお金を借りる

港町にある銀行で、資金を借りることができるぞ。お金に困ったときはこんなに助かるものもない。でも利息がチト高い。借金はほどほどにね。

▲預け入れもできる。月3％の利子がもらえるよ。

■高いなら値切ればいいんや

交易所で商品を買うときに、値切ることができる。ホンの金貨数枚分だけど、多量の商(あきな)いのときはばかにならぬ。値切らずに買うことなかれ。



▲売るときに、売値を吹っかけることはムリ(笑)。

■副業はギルドでもらいましょ

今回、ギルドでは仕事の斡旋(あっせん)もしてもらえる。例えば「手紙を配達する」という仕事なら、航海のついでにコナせるでしょ。バイト感覚ね。

▲仕事をやりとげると報酬(ほうしゅう)の他(ほか)に名声も得られる。

©1994 KOEI CO., LTD

リーサル・エンフォーサーズ

SFC

■コナミ　■9800円〔税別〕　■2月発売
■シューティング　■⑯Mビット

アーケードで大ヒットしたガン・シューティング。メガドライブ、メガCDに続いてスーパーファミコンでも登場なのだ。実写取りこみでせまりくる敵を、撃ちたおせ!!

開発者から君へ

このソフトは、専用ガンが同梱されているので、家庭でもゲームセンター並の壮快感が味わえます。さらに二人で対戦したい人には、2980円で専用ガンを単体でも買うことができるんですよ。　（コナミ／砂井）

部屋にいながらガンマン気分！

付属品の専用ガン・MODEL 510で狙いを定めて、つぎつぎと出現する敵を撃つ。弾倉が空になったら、素早く弾丸を補充しなければならないし、反応が遅ければ敵の銃弾を受けてしまう。まさにリアルな〝刑事とマフィアの市街戦〟を楽しめるのが『リーサル・エンフォーサーズ』なのだ。

▲ゲームを始める前に専用のガンの照準を合わせる。マトの中心を狙え。

▶次々と画面に現れる敵を撃っていく。コソコソ出てくる当たり判定の小さい敵はやっかいだ。気をつけろ。

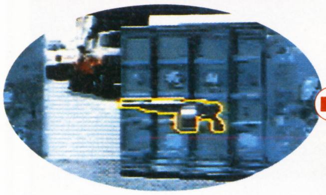
▼ひたすらマトを撃ちまくる練習ステージもある。ここで特訓してから他のステージに行こう。

▲反応が遅れてしまうと、敵の銃弾（ときには手榴弾！）に当たってしまう。

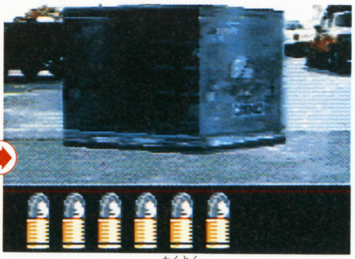
的確な狙いと反応が勝負を決めるぞ

全部で五つのステージには、様々な敵が登場する。いきなり目の前に現れてマシンガンを構える大胆なヤツもいれば、物陰からちょこまか顔を出してこちらを狙ってくるヤツもいる。とにかく〝反応は素早く、狙いは正確に〟を肝に銘じて対処しよう。敵に交じって武器をもたない一般市民が画面を横切ることもある。「撃ってください」といわんばかりのタイミングで出てくるのが困りものだけど、もちろん撃ってはダメ。ミスをカウントされてしまうよ。画面内には時折アイテムが現れる。これを取ると、銃弾の貫通力が上がったり、連射が可能になったりする。クリアが一気にラクになるのだ。

アイテムでパワーアップ



▲アイテム発見。狙いを定めてコイツを撃ってみよう。



▲よし、アイテム獲得だ。これは弾丸の貫通力が上がるマグナム弾なのだ。

市民のみなさま

◀ひょこひょこと顔を出す人たち。待ち構えているときには撃ってしまいがち。

◀撃ってしまうと一回のミスになってしまう。

犯罪うずまく全5ステージ

Lv.1 THE BANK ROBBERY

▲敵は銀行強盗。ボスはミサイルランチャーを使う。

Lv.2 CHINATOWN ASSAULT

▲中華街を舞台にした戦いだ。刀を使うボスがいるぞ。

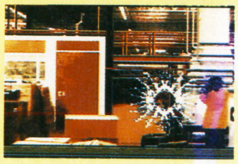
Lv.3 THE HIJACK

▲ハイジャック犯との戦い。手榴弾を使う敵に注意せよ。

Lv.4 THE DRUG DEALER

▲ドラッグを売買するマフィアとの対決。難易度高し。

Lv.5 THE CHEMICAL PLANT



▲化学兵器工場。マシンガンを使うボスキャラは強敵。

©1993 KONAMI

総合格闘技～アストラルバウト2～

SFC ■キングレコード ■9700円〔税別〕 ■２月下旬発売
■アクション ■12Mビット

リングスの戦いを鮮やかに再現してくれた『アストラルバウト』の続編。素早いコマンド入力で必殺の関節技を決めろ！

開発者から君へ

前田日明率いる究極の格闘技団体、リングスの熱い闘いをリアルに再現。関接技や返し技、極めコマンドやコンビネーション技をマスターし、君も格闘技世界最強を目指してくれ
（キングレコード／大木）

前田日明が登場の"総合格闘技"ゲームなのだ!!

打撃や投げ、関節技など、すべての格闘技の要素を集大成して戦いを繰り広げる格闘技団体、リングス。そのリングスの戦いをゲームの中で体験できるのが、この『アストラルバウト２』だ。

対コンピュータ戦では、組み技系をメインに戦う「ASTRAL STEP」、打撃技の最強を競う「MEGA BATTLE」、練習用の「EXIBITION MATCH」が用意されており、戦い方の好みによってモードを選択できる。もちろん２P対戦モードだってあるのだ。

▶「ASTRAL STEP」は、ポイント制で勝負がきまる。ダウンをすると減点だ。

◀メニュー選択画面。ゲーム時間やハンデイキャップなどは自由に決められるぞ。

▲キャラが大きいため、打撃、組み技ともに迫力十分だ。

関節技をキメろ！

相手の一瞬のスキを突いて決める関節技。これが『アストラルバウト２』の華なのだ。関節技は、その状態に入ってから、コマンドを入力することで"極め"の状態になり、より大きなダメージを与えることができる。もちろん相手にも返し技が用意されているけどね。

▶倒れている相手に近寄り、ボタンを押す。

▲関節技の状態に入ったら（左）、コマンドを入力して"極め"だ（右）

9人の格闘家たち

登場する格闘家は９人。実名を使われているのは前田日明だけだけど、他の人たちもどこかで見たことがあるような（？）猛者ばかり。それぞれ個性的な技や戦法をもっているのだ。

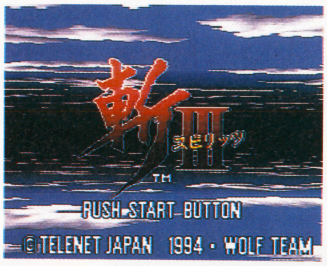
▶それぞれ得意な戦法をもっている９人の格闘家たち。

©1994 KING RECORDS ©1994 A WAVE

斬Ⅲスピリッツ

SFC ■ウルフチーム ■1万2800円 ■3月11日発売
■シミュレーション ■12Mビット

シリーズ3作目となる戦国シミュレーション。武将数、戦略コマンドなどを大幅にパワーアップした最新バージョンだ。

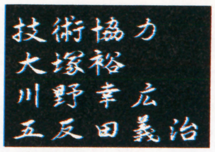


開発者から君へ

登場武将の数は、総勢1200人！ だから、自分しか知らない地元の武将や自分の先祖でもプレイできるのはもちろん、キャラクターの顔や家紋を作り、自分だけのオリジナル武将でも遊べるぞ。 （日本テレネット／鈴木）

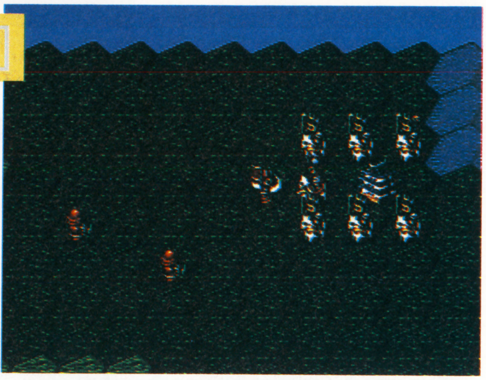
1200名の武将が登場するシリーズ最新作

前作の『斬Ⅱスピリッツ』でも900人もの武将が登場したけど、今回はさらに増えて、なんと1200人。歴史の教科書に出てくるような有名な武将から、名もない地方の一武将まで、詳細なデータとともに登場する。シナリオは「1550年」と「1600年」の二つ。戦乱の時代と徐々に東西に勢力が分かれてきた時代の2つが用意されている。どちらも、イベントがところどころに差しはさまれており、時代背景を考慮にいれながら戦略を立てていかなければならないのだ。武将パラメータに「人望」の要素も加わり、より複雑で高度なシミュレーションが楽しめるのだ。



◀オープニングデモも大迫力だぞ。

◀2つから選択できるシナリオ。



▲戦闘画面はおなじみの3Dヘクスだ。

多彩になった戦略コマンド

前作では18だった戦略コマンドの数は、今回28まで拡大された。

新コマンドの中には「城郭増築」のように自分の城の規模を大きくして、戦闘マップでも実際に城を大きくする、といった斬新なコマンドも設定されている。「計略」や「内政」のコマンドもさらに細分化され、リアルになっているのだ。

◀細分化されたコマンド群。これにより戦略の奥行きが広がった。

▶「諜報」コマンドで情報力を高める。戦闘ばかりじゃダメだよ。

歴史を再現する数々のイベント

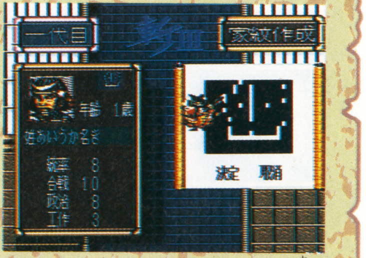
歴史上の事柄は、折に触れてイベントとして表示される。凶作、飢饉、台風など自然災害はもとより、「宣教師の布教」や「南蛮人の渡来」など豊富な歴史イベントが用意されている。

オリジナルの戦国武将を作ろう

「戦国武将を自分で作ってしまおう」という画期的なシステムが「武将作成エディター」。まず名前を入力し、武将の顔をモンタージュで作成する。さらに能力値を振り分けて家紋を作れば、オリジナル戦国武将のできあがりだ。顔を作るモンタージュは上半分と下半分の2分割。ちょっと大まかなためにオリジナリティを出そうとしてヘンな顔を作ろうとしても難しいけど（笑）、能力値を振り分けて自分の好みにあった武将が作れるのはウレシイ。能力値は戦略に影響するからね。

◀顔を作る。モンタージュを使ってお好きなように。

▶名前を入力。漢字まで使えるのはオドロキだね。



▲能力値を設定した後は仕上げに家紋を作る。ドットで絵を描くような感じでオリジナルの家紋を作成だ。

©TELENET JAPAN 1994・WOLF TEAM

SFC

きんぎょ注意報! とび出せ! ゲーム学園

■ジャレコ　■9800円〔税別〕　■3月18日発売　■アクション　■16Mビット

対戦型のミニゲームがてんこ盛り！　なのだ

今回のSFC版『きんぎょ注意報！』は、なんと24種類のミニゲームが遊べてしまうのだ！　シューティング、パズル、クイズなどジャンルは豊富。別売りのマルチタップアダプター「マルチプレイヤー5」を使えば、プレイヤー3人での対戦プレイだってできるぞ。

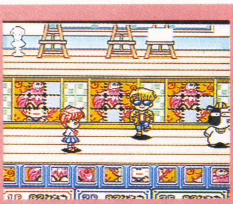
ミニゲームは学校の授業の形式を取っている。どの学年を選ぶかによって授業内容が変わるよ。

▲授業を受けつつ入学から卒業までをプレイする「学校で遊ぶ！」モード。

▲「学校で遊ぶ！」モードでは夏休みのイベントも。

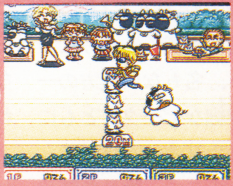
©猫部ねこ・講談社・テレビ朝日・東映動画

美術



◀パネルのない部分に正しいパネルを置いて絵を完成させよう。

運動会



◀障害物競走だ。ボタンを連打して、障害物を十字キーでジャンプ。

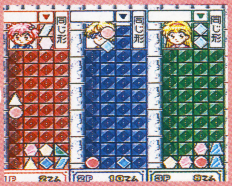
学芸会

◀先生の指示に素早く反応してボタンを押そう。間違えないように。

国語

◀「一年生」の国語はことわざや漢字の問題を答える早押しクイズ

数学



◀これは「一年生」の数学。同じ図形を合わせてブロックを消そう。

理科

◀落ちてくる「バイキン」を撃ち落とすシューティングゲームだ。

SFC

ぎゅわんぶらあ自己中心派2 ～ドラポンクエスト～

■パック・イン・ビデオ　■8900円［税別］　■3月18日発売　■麻雀　■8Mビット

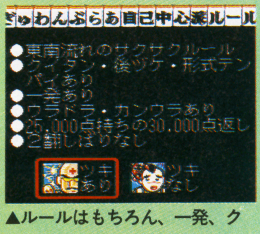
RPG仕立てのストーリーモードで「ロン」

おなじみの麻雀ゲーム『ぎゅわんぶらあ自己中心派』の最新作だ。今回は、フリー対戦のメンツが前作の24人から一気に32人まで増加。さらに、戦闘を麻雀に変えた、RPG風に展開するストーリーモードもあるのだ。もちろん、アリアリのルールやノンスクロールですべての手牌や捨牌を見せる画面構成は変わっていないよ。

お気に召すまま・フリー対戦

フリー対戦で選べるキャラクターは全部で32人。ゴッドハンドを選んで1発ツモを連発するも思いのままよ。

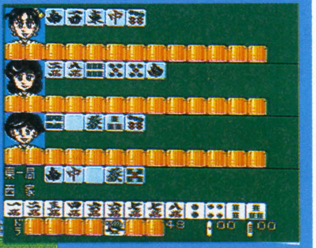
▶「指導者」をつければそのキャラに成り切って遊ぶことも可能。



▲ルールはもちろん、一発、クイタン、カン裏なんでもあり。遊びやすいルールだよね。

戦闘は麻雀なのだ:ストーリーモード

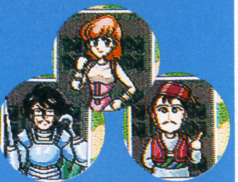
御前試合に出場するために、とある町までやってきた主人公・持杉ドラ夫。行く手を阻む敵はすべて麻雀の対局で撃破し、御前試合に出場するための「招待状」を入手せよ！



▲まずは3人娘と対局だ！

▼同じく御前試合に参加するライバルなのだ。

▲招待状を発見。でも麻雀に勝たなければダメ。



▲おなじみの面々も登場。

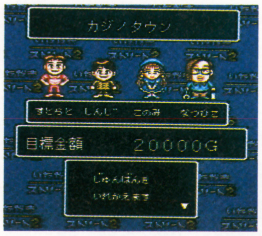
©片山まさゆき　講談社／ヤングマガジン　©1993　GAMEARTS／YELLOW　HORN　©1993　パック・イン・ビデオ

SFC いただきストリート2 ～ネオンサインはバラ色に～

■エニックス　■9800円〔税別〕　■2月26日発売　■ボードゲーム　■12Mビット

ボードゲームの傑作『いたスト』が帰ってきたぞ

ファミコン版で大好評だった前作『いただきストリート　私のお店によってって』。今回の『いただきストリート2』は、前作よりマップ数や新ルールを増やし、個性いっぱいの登場キャラクターを設定した続編だ。美しくなったグラフィックで登場するキャラクターは総勢15人。マップもよりどりみどりの15面だ。もちろん、4人のプレイヤーがサイコロを振ってマップを進み、お店や株を買って総資産を競い合うというシステムはそのまま。BGMの作曲は筒美京平(つつみきょうへい)氏、原作は前作同様堀井雄二(ほりいゆうじ)氏。発売が待ち遠しい1本なのだ。



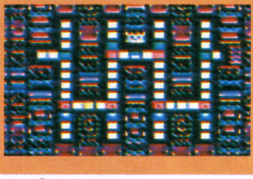
▲ゲームスタート時に目標金額を設定する。最初に到達したプレイヤーが勝ちだ。

このマップで遊んでみたい!!

日本列島

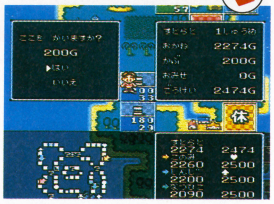
◀そのまま日本。おなじみのマップ。

カジノタウン



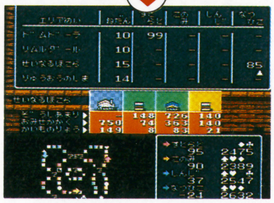
◀その名の通りカジノでいっぱい！

お店を買う



▲他のプレイヤーが止まったときは買い物料をいただき。

株を買う



▲常に相場が変動する株。自分の店の多いエリアを狙(ねら)おう。

©1990,1994 ARMOR PROJECT ©1990,1994 ASCII ©1994 ENIX

SFC ジーコサッカー

■EAビクター　■9800円〔税別〕　■3月発売予定　■スポーツ　■8Mビット

シミュレーション要素を導入した異色サッカー!!

〝スピードとタイミングが命！〟サッカーゲームというと、そんなイメージが浮かびがち。でもこの『ジーコサッカー』は一味(ひとあじ)違う。シミュレーションゲームのように、カーソルを通して選手を〝指揮〟して戦う異色のサッカーゲームなのだ。例(たと)えば、選手にドリブルを指示すれば、選手はある程度勝手にボールをもって上がっていく。そしてその間に他(ほか)の選手に指示を出してシュートポイントに走り込ませておく、といったこともできるのだ。個々の選手を動かすことも大事だけど、フィールド全体を把握(はあく)することがより大切になってくるゲームなのだ。ちなみに画面は二つに分かれているけど、上下どちらを使っても同様の操作ができる便利設計なのだ。

◀各モードでジーコ選手にアドバイスを聞けるよ。

●フィールド画面
ボールを中心としたクローズアップ画面。選手同士がからんだときやこまかいパスなどは、こちらを見ていると便利。

●レーダー画面
フィールド全体を映し出している画面。こちらの方がボールの流れを把握しやすい。基本的にはこちらの画面で操作していたほうがいいかな。

▲シュートを撃つときは「シュートモード」の画面に入る。狙(ねら)いを定めてシュート。

◀シュートモードに入ったらこのゲージを見ながらキックボタンを押せ！

©1994 ELECTRONIC ARTS

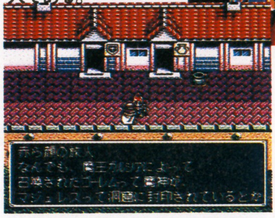
PC エメラルド・ドラゴン

■NECホームエレクトロニクス ■7800円〔税別〕 ■1月28日発売 ■RPG ■SCD-ROM専用

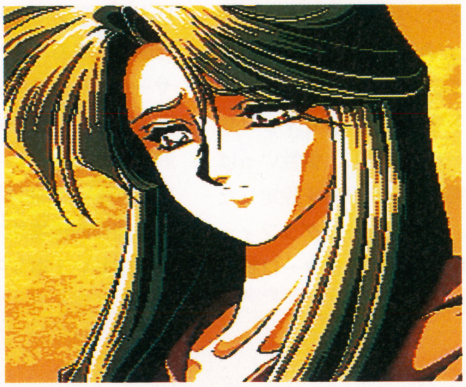
豪華スタッフが送る、PC期待のファンタジックRPG

PCエンジンの超大作『天外魔境Ⅱ』を手掛けた岩崎啓眞、桝田省治の両氏が再びタッグを組んでのぞんだこの『エメラルドドラゴン』。パソコン版がオリジナルだけど、今回の移植にあたって操作性、マップ、演出などに大幅に手が加えられ、ビジュアルシーンなどは数倍にも増えているという。大量のアニメーションと壮大なドラマの融合(ゆうごう)はまさに必見！なのだ。

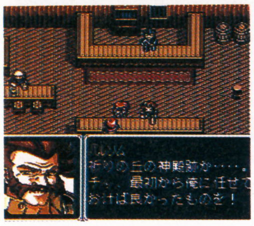
▶龍族の住む異界・ドラグリアからきた若き青龍の戦士・アトルシャン。主人公キャラの一人である。



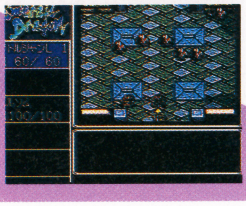
◀最初の町で発生するイベント。酒場にいるバルソムとともにタムリンを救出にいくのだ。



◀幼いころドラグリアに流れ着き龍族に育てられた人間の少女。成長した後、故郷に戻る。



◀様々な登場人物がストーリーにかかわってくる。



戦闘システム

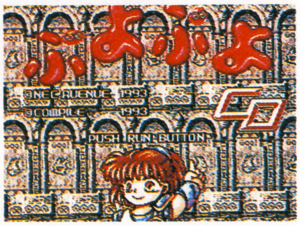
移動または攻撃を行うと数値が減り、0になったところで行動が終了。(SLG(シミュレーションゲーム)の1ターン感覚)

相談コマンド

時には5人もの大所帯のパーティとなる。セレクトボタンを押すと、仲間達と"相談"ができる。

©NEC Home Electronics,Ltd ©メディアワークス ©グローディア／ライトスタッフ

PC ぷよぷよCD



■NECアベニュー ■価格未定 ■2月末発売予定 ■パズル ■SCD-ROM専用

お待たせしましたPCユーザー㊗完全移植！

ファミコンのディスクシステムに始まり、メガドラ、アーケード、SFCと移植されてきた落ちものの名作『ぷよぷよ』。待ちに待ったPCエンジン版が発売されるぞ。もちろん完全移植だけど、このPC版ではCD-ROMの大容量を生かして、各キャラのセリフが生音声で収録されておるのだ。こりゃ、ファンは必"聴"だぞ！

◀ここでもしゃべる。こんな声をしてたのね。

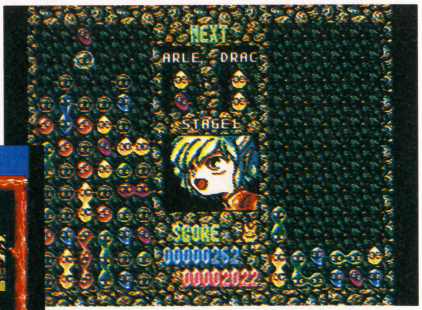
▲遊べるモードもそのまんま。やっぱり対戦やらにゃ。とこぷよもよい。

赤玉だって出る!!

やったな～

◀ちなみにキャラクターを選ぶことも可能。かけ声がキャラによって変化するよ。

▼操作性、ゲーム性はオリジナルのまま。でもおじゃまぷよを出した時のセリフが豊富なのだ。



こいつらがしゃべるとは！

©COMPILE 1993 ©NEC Avenue Ltd. 1993

MD ゲームのかんづめVol.1&2

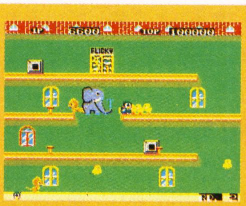
■セガ　■3980円〔税別〕　■3月18日発売　■バラエティー　■メガCD

CDに入ったミニゲームの詰め合わせをどうぞ

『フリッキー』『死の迷宮』『パターゴルフ』なんて名前のゲームを知っているかい？　これらは、セガの通信ゲームサービス『ゲーム図書館』で遊べたオリジナルタイトル。いままでお店で買うことができなかったこれらのゲームを、CD-ROMいっぱいに詰め込んで1本のソフトにしたのが、この『ゲームのかんづめ』なんだ。Vol.1と2が同時に発売され、それぞれ1に11、2に12のミニゲームが収められている。パッケージにはホントのアルミ缶が使用される予定で、まさに〝かんづめ〟という夢のあるコンセプトでまとめられているんだ。『ファンタシースターⅡテキストアドベンチャーシリーズ』や『ピラミッドマジック』など注目の作品も多いぞ。

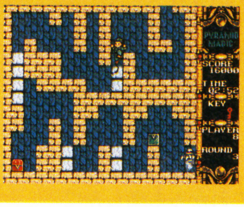
Vol.1

フリッキー



ファンタシースターⅡテキストアドベンチャーシリーズ

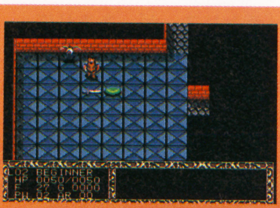
ピラミッドマジック



- バドルファイター
- ハイパーマーブルズ
- ファンタシースターⅡテキストアドベンチャー
  シルカの冒険
  ヒューイの冒険
  ユーシスの冒険
- ピラミッドマジックシリーズ
  ピラミッドマジックスペシャル
  ピラミッドマジック2　他2本

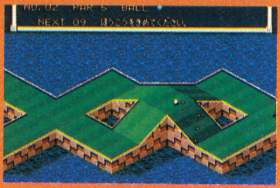
Vol.2

死の迷宮



メダルシティ

パターゴルフ



- 16t
- ロボットマスター
- テディボーイブルース
- アウォーグ
- どきどきぺんぎんランド
- ファンタシースターⅡテキストアドベンチャー
  ネイの冒険
  ルドガーの冒険
  カインズの冒険　他1本

©1994 SEGA

GG アラジン

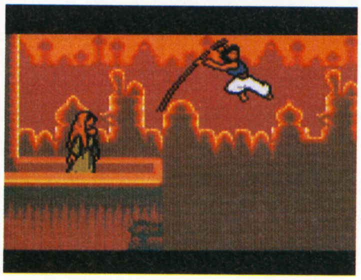
■セガ　■3800円〔税別〕　■3月発売予定　■アクション

ゲームギアになってもやっぱりクネクネ

なめらかな動きでうつくしいアニメーションを見せてくれたメガドライブ版『アラジン』。このゲームギア版でも、主人公アラジンは元気いっぱいのアクションを見せてくれるぞ。「剣を振る」「ジャンプ&つかまり」などの主要なアクションはもちろん、「走る」「スライディング」などの動きもバッチリ表現されている。ステージ構成も大ヒットした映画をもとに構成されており、ゲームファンにも映画のファンにも楽しみな1本。

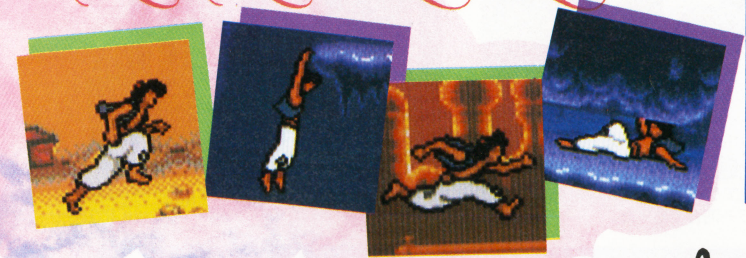
▼1stステージ。映画のストーリーが忠実に再現されている。

▲アイテムみ〜っけ。ジャンプで一気に取りにいけばOKさ。



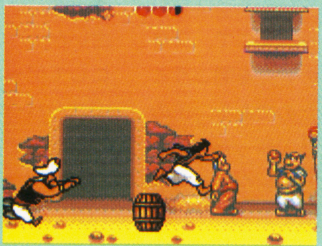
◀こんな動きまで…。お見事！

多彩な動きは健在だ!!



1stステージは…

ここは走りが主体になるステージ。リンゴを盗んで町中を潜り抜けていくアラジン。警官につかまらないように気をつけろ！



© The Walt Disney Company
©Disney characters,artwork and music ©1994 SEGA

覇王 芸夢つっこみ三昧 パート2 コラム

◆アンクル・テトリスのゲーム講座◆

BPS
Mr.ヘンク・ロジャース

これまでは、『テトリス』を見つけにロシアに行ったときの苦労話を書きましたが、今回はちょっと趣向を変え『テトリス』に関した、いろいろおもしろい話をしようと思います。

『テトリス』生みの親、パジトノフ氏が最初に『テトリス』を作ったのは、ソ連製の大型コンピューター上でした。当然、グラフィック機能はなく、ブロックは文字の「」の組み合わせでした。

◀なかなか、気分のよさそうな、ヘンクさん。また、楽しい話が聞けるかな?

その『テトリス』が、あまりにおもしろかったため、研究所中で大流行。研究所中の作業がストップしてしまったそうです。テトリス禁止令が出るまで、そう時間はかかりませんでした。それでも、遊ぶ人が後をたたず、テトリスが動かなくなるウイルスが作られ、またそれのワクチンが作られ、と、まさに研究所はパニックにおちいったんです。

その後、1人の少年が『テトリス』をＩＢＭコンパチマシーンに移植しました。そのＩＢＭ版がコピーされ、コピーされコピーされてヨーロッパまで大陸をわたっていきました。そして西側の国でも遊ばれるようになったのです。

ところが、初めて『テトリス』を持って流通を回ったときのことです。反応はどこでも厳しく、誰1人として売れそうだとは言ってくれませんでした。そして受注した本数は、たったの4万本でした。流通に安売りはしないでくれと言って回りましたが、得体の知れない4万本のゲームは、あっという間に安売りのゲームになってしまいました。

『テトリス』はさびしいスタートを切ったのです。しかし、12月に発売してから2ヵ月後には、店頭からきれいになくなり、次々と追加注文が集まりだしました。こうして『テトリス』は売れだしたのです。ゲーム業界では異例のことですが、1度安売りされた後の再販分からは定価で売られることになったのです。そして、180万本まで売れ続けたのです。

▲可愛いキャラクターがいい「テトリス武闘外伝」。うーん、楽しみだなあ。

これは『テトリス』の商品価値がほかと違うことを表していると思います。一般のゲームはその商品寿命がそれほど長くないために、短い期間で売らなくてはいけません。それに対して『テトリス』は、ゲーム史上、例をみない長い商品寿命を持つゲームなので、うさぎと亀のようなヒットを生んだのだと思います。

さて、今回の話はいかがでしたでしょうか? ほかでは聞けない裏話、これからも楽しみに。

◆パッパラー河合の「爆伝」日記◆

ミュージシャン
パッパラー河合

その3：画面写真ついに入手!!

このパッパラー河合がゲームを作る……といっても、そんな簡単なものではないのだ。どんなに連射が速くても、3日間徹夜でRPGをしても、ゲーム作りには何の役にもたたないのである。ゲームは、やると作るとでは当たりまえだが、全く違うのだ。

まず最初は何をすればいい? 原作か? 作画か? プログラムの勉強か? はたまた千葉の清澄山で山ごもりの合宿か? 何から手をつけていいのやら、さっぱりわからん、トホホホ。そこで、プロフェッショナルの意見を聞こうということになったのである。その人が実は、先月号で語った〝ある人物〟、『天外魔境』でおなじみの広井王子氏だったのである。

私は広井氏に数時間、もんじゃ焼きを食いながら、話をうかがった。しかし、ド素人とゲーム作りの達人では、LEVEL2とLEVEL40ぐらいの差があって、ついていけないのであ～～る。トホホ……これではイカン! 私は原点に戻ることにしたのである。この素直さが私のいいところである。エヘンッ!

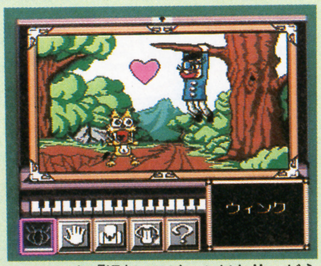
さっそく、私は近所のカメレオンクラブで気になるゲームを入手した。『スーパーボンバーマン』『スイッチ』『パロディウス』(ちょっと古いか?)の3本である。心を無にしてゲームに集中した。

『スーパーボンバーマン』は1日で最後までいったぜ! エッヘーン、どんなもんだい! 『パロディウス』も2日で最後までいっちまったーい! あー楽しいけど、もっと難しいのが欲しいよ。ソフト代がもったいないぜ。そして『スイッチ』……。これはハマッタ! 今でも最後までいけないよー! 助けて欲しいのである。どうしたら最後までいけるのかわからん。

しかし、これはいいぜ。うんうん。指はつかれないし、なかなか終わらないから1ヵ月は楽しめる。こいつはヒントになるぜと、私は直観し、そして答を出した。

▲Macでゲームの「ぼのぼの」を楽しむパッパラー河合であった。

そうだ! これに、物語性と音楽性をプラスすれば、もっと楽しくなるぞ! 100万本ヒットの名作だ。これでオレも大金持ちか? ポルシェに乗ってやる。フェラーリもいいな、バンザーイ! 原案はすぐにできあがった。 なーに、1日の徹夜で十分である。きっとスタッフのみんなもOKを出すであろう。よーし、ゲーム完成の日は近い! 安心して私は、再びカメレオンクラブに足をはこび、『ポップンツインビー』を買ってしまったのであった。



▲これが、『爆伝』のゲームだあ!! どうだ、おそれいったか!

©1987, ©1993 Elorg Tetris Battle Gaiden is a registered trademark of Elrog Tetris Battle Gaiden licensed to Nintendo and sublicensed to BPS.
©1993 BPS All rights reserved. Original Tetris concept,design and program by Alexey Pajitnov.

NEC
少女は角笛を吹く。
幼なじみの龍と交わした
約束を信じて。
兄妹のように育てられた人間の少女と龍の少年。
15歳――。
運命が二人を引き裂く。
少年は自らの角を折った。
「これを角笛にして持っていくんだ。
僕の助けが必要になった時
それを吹くんだ!!」
あのパソコンの名作RPGが、今、PCエンジンによみがえる。
原作●飯 淳/原画●木村明広/演出●岩崎啓眞/監修●桝田省治/音楽●福田裕彦
声優●関俊彦/笠原弘子/井上和彦/冬馬由美/速水奨/塩沢兼人/屋良有作/青野武 他
いよいよ今週金曜日発売
1月28日
希望小売価格(税込)
7,800円
Emerald Dragon
エメラルドドラゴン
全員に特典
超おいしいニュース!
PCエンジン版
エメラルドドラゴンに
木村明広氏
描き下ろしの
イラスト集が
もれなくついてくる!
PCエンジン スーパーCDロムロムソフト
©NEC Home Electronics,Ltd. ©メディアワークス ©グローディア/ライトスタッフ
CD-ROMはNEC
SUPER CD·ROM² SYSTEM
HE system
お問い合わせ先は
NECホームエレクトロニクス パーソナルプロダクト事業部
TEL.03(3454)5111(大代表)
PC Engine DUO/CD·ROM²
150万台突破!!
記念セール
大好評/期間延長//
期間
'93年12月1日
〜
'94年2月28日
今、PCエンジンDUO-Rを買って応募すると、もれなく「エメラルドドラゴン〜木村明広氏描き下ろしイラスト〜」と「風の伝説ザナドゥ〜日本ファルコム描き下ろしイラスト〜」の特製オリジナルテレホンカード(非売品)を2枚セットでプレゼント!!詳しくは店頭で!
●お問い合わせ先:デュオ-Rキャンペーン事務局 03(3485)2903
今なら、もれなく「エメドラ」&「ザナドゥ」オリジナルテレカをプレゼント!
PC Engine DUO-R
PCエンジン デュオ-R
標準価格39,800円(税別)
通商産業省選定 グッドデザイン商品

今回は「てーごわい、しみゅれ——しょんっ♬」なのだ

♥『ファイアーエ○ブレム』が、死ぬほど好きな竹本泉先生に、おたよりを出そう！

〒112-01 講談社 覇王編集部「月刊 苺タイムス」係まで

アーケードスピリッツ

NEO・GEOの格闘ゲームの勢いに終わりはないのか？　続々と出る新作を集めてみたぞ！

新キャラ2人を加えた、16英雄+αの超過激バトル！

ワールドヒーローズツージェット

格闘アクション　SNK／ADK

神は拳の中にいるザマス！

▲16人のバラエティあふれるキャラクターたち。マッドマンも健在なのだ（笑）。

世界中の英雄を一堂に集め、しのぎをけずる戦いが、5日間にわたってくり広げられる超武会。しかし、その華やかな大会の裏で暗躍する黒い影が……。予期せぬ戦いの渦に巻き込まれていくヒーローたち。暗黒超武会とは何か？　その漆黒の闇にうごめく者の正体は？

『ワールドヒーローズ』も、ついに3作目となる。内容の方も、前回のシステムを改良、追加し、モードは「超武会」「武者修行」「対戦」の3種類を用意、新キャラが加わって16人に増えたキャラクターなど、かなり魅力的なゲームに仕上がっているぞ。

▲ボワッと怪しく光っているマッドマン。前回、彼は神になったんじゃないの？

新キャラクター、新必殺技、新システムの3新ザマス！

新キャラ　ジャック

より強いやつの血をすするために戦う闇の舞踏士。イギリス出身の切り裂き魔。

技名
アイアンクロール
ジョーズアタック
ニースマッシャー
ミキサークラッシュ
トライアングルジャンプ

新しく加わったのは、切り裂き魔ジャックと猛将リョフ。前回以上の壮絶なバトルになりそう。

そして、従来のキャラにも新必殺技が追加されている。フウマの爆裂究極拳、ジャンヌのファイアーバードなど、すべてのキャラがパワーアップしている。さらに、ダッシュ＆バックステップ、が加わるぞ！

新キャラ　リョフ

無骨で自信家な、三国一の暴れ者。時空を超えて、つわものと戦う。

技名
槍乱舞
気功蹴
火炎拳
槍撃破

新必殺技（一部）

▲ハンゾウの新しい技のひとつ。いわゆるテレポート。

▲燃えさかるジャンヌが飛ぶ！　これは超必殺……？

▲フウマ・ボンバー！　まさに究極奥義、究極忍法！

新システム

ダッシュ&バックステップ

レバーを前か後ろに、2回入れると、すばやい移動ができるぞ！

©SNK／ADK 1994

「タイガーバズーカじゃ!」の続編は、NEO・GEOじゃあ!

ファイターズ・ヒストリー・ダイナマイト

格闘アクション　データイースト

チェストー! 新人2人追加で13人じゃあ!

謎の格闘家Kが主催したグレートグラップル。その戦いの中で、多くの格闘家に敗れ、屈辱を受けたKが、再び世界の名のある格闘家たちを呼び寄せた。1年の間に、自らを鍛えなおした9人の格闘家たち、そして、伝説の神の使いと戦うために、新たに参加した2人。

▲新キャラクターは、ヨンミーとザジィ。あと、クラウンとカルノフが使えるぞ!

再び、熱い戦いが始まる!

てなわけで、『ファイターズ・ヒストリー』の続編がNEO・GEOで登場だ。容量も100Mビットを超え、新キャラ2人とカルノフ、クラウンが使えるようになったぞ!

新必殺技も増えて、演出が派手になっているのだ。

▲カルノフの必殺技「バルーンアタック」。昔は、主人公だったのに……。

新必殺技がうれしいんじゃ! オラァ!!

◀摩擦熱で相手を発火させ、地面にたたきつける。

◀口から火炎を吹き出し、相手を燃やしつくすぞ。

◀空中でのホイールキック。一年の修行の成果だ。

◀ケンカ百段、男・溝口の新必殺技が、これだ!

前作はボタン6個だったのが、今回はNEO・GEOなので、4個。Aが弱パンチ、Bが強パンチ、Cが弱キック、Dが強キックだ。ボタンは減ったが、各キャラの技のパターンが追加されているので、スムーズな動きになっているぞ。

1ラウンドに1回しかダウンしないことになる「弱点システム」も継承されている。弱点に3回攻撃をくらうとダウンしてしまうが、弱点を守っていれば、ダウンせずに戦えるのだ。弱点はキャラによって、場所が違うので、それを探し出し、有利に戦いを進めるのだ。

必殺技が派手になり、背景が豪華になったりと、100Mパワーを見せてくれるダイナマイトに期待!

◀……元・神の召し使い、カルノフ。怖いぞ……。

スポーツ　データイースト

同じデータイーストから、もうひとつNEO・GEOゲームが発売される。ちょっと異色の対戦ゲームだぞ。

これが新スポーツ対戦ゲームじゃい!

◀プレイヤーセレクト。六人の中から選ぶ。

野球、テニスなどスポーツゲームは、どれも面白いものが多い。けど、ゲームなんだから、普通のスポーツじゃ面白くないって感じで、データイーストから新スポーツゲームの登場だ! ルールは、円盤を投げ合って、相手のゴールに入れ、得点を競うだけ。レバーとボタンの二つの組み合わせで、多彩なシュートを出すことができる。キャラによって技が違うので、いろんな駆け引きも楽しめるぞ!

▲ゴール! ゴール中央の赤い範囲が5点、黄色い範囲が3点、ディスクを相手コート内に落とせば2点となる。

©1994 DATA EAST CORP.

ゲームデザイナー養成講座

ついに誕生！
日本初の
通信スクール!!

いつか憧れのゲーム業界で、仕事をしたいキミ達へ……

「こんなゲームが作りたい、自分のアイデアをゲームにしたい」そんなゲーム大好き人間の憧れが「ゲームデザイナー」だ。ヒットゲームを作り出すゲームクリエイターは、いまや人気職業ナンバーワン。でも、実際にどんなことをするの？ いったいどうしたらなれるの？ わからないことが多いはず。そんな疑問を解決するのが、このゲームデザイナー養成講座だ。日本初のこの本格的通信講座には、ゲームデザイナーの具体的役割から始まって、ゲーム機の仕組み、アイデアの出し方、そして企画書、仕様書の書き方まで、ゲーム作りに関するすべてのノウハウがぎっしり詰まっている。しかも、カードゲームやボードゲームを利用した独自の教材を使うので、パソコンを持っていないキミでも大丈夫。自宅で簡単にゲームデザインを学ぶことができるのだ。ゲームデザイナーをめざすなら、まずはとじ込みハガキで無料案内書を請求してみよう。きっと、キミのさがしていたものがみつかるぞ！

RPGにシューティング、パズル…etc.
未来のヒットゲームを
作るのはキミだっ!!

とじ込みハガキを今スグ、ポストへ！

ゲームデザイナーの詳しい案内資料を
無料進呈中!!

〒166 東京都杉並区高円寺南1-33-3 Ⓐ
東京ホビーセンター
▼お急ぎの方はお電話でどうぞ
TEL.03(3317)2811 受付時間 AM7～PM9 年中無休

郵便はがき

料金受取人払

中野局承認

1514

差出有効期間
平成7年4月
30日まで

★切手は
いりません

164-00

770

東京都中野局
私書箱105号
(杉並区高円寺南1-33-3)
東京ホビーセンター
ゲームデザイナー講座

覇　王(888A)

ゲームデザイナーが詳しく分かる

案内書無料進星券

●下記に必要事項をご記入ください。

名前	フリガナ	TEL		年令	
住所	フリガナ				
	フリガナ			郵便番号	

キリトリ線

未来のヒットゲームを作るのはキミだっ!!

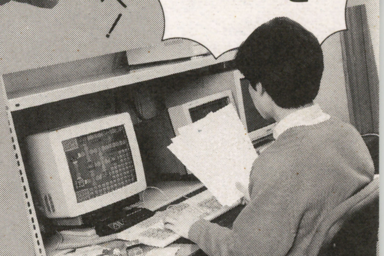
ゲームデザイナー
養成講座

ついに誕生!
日本初の
本格的
通信スクール!!

今なら、ゲームデザイナーの案内書を

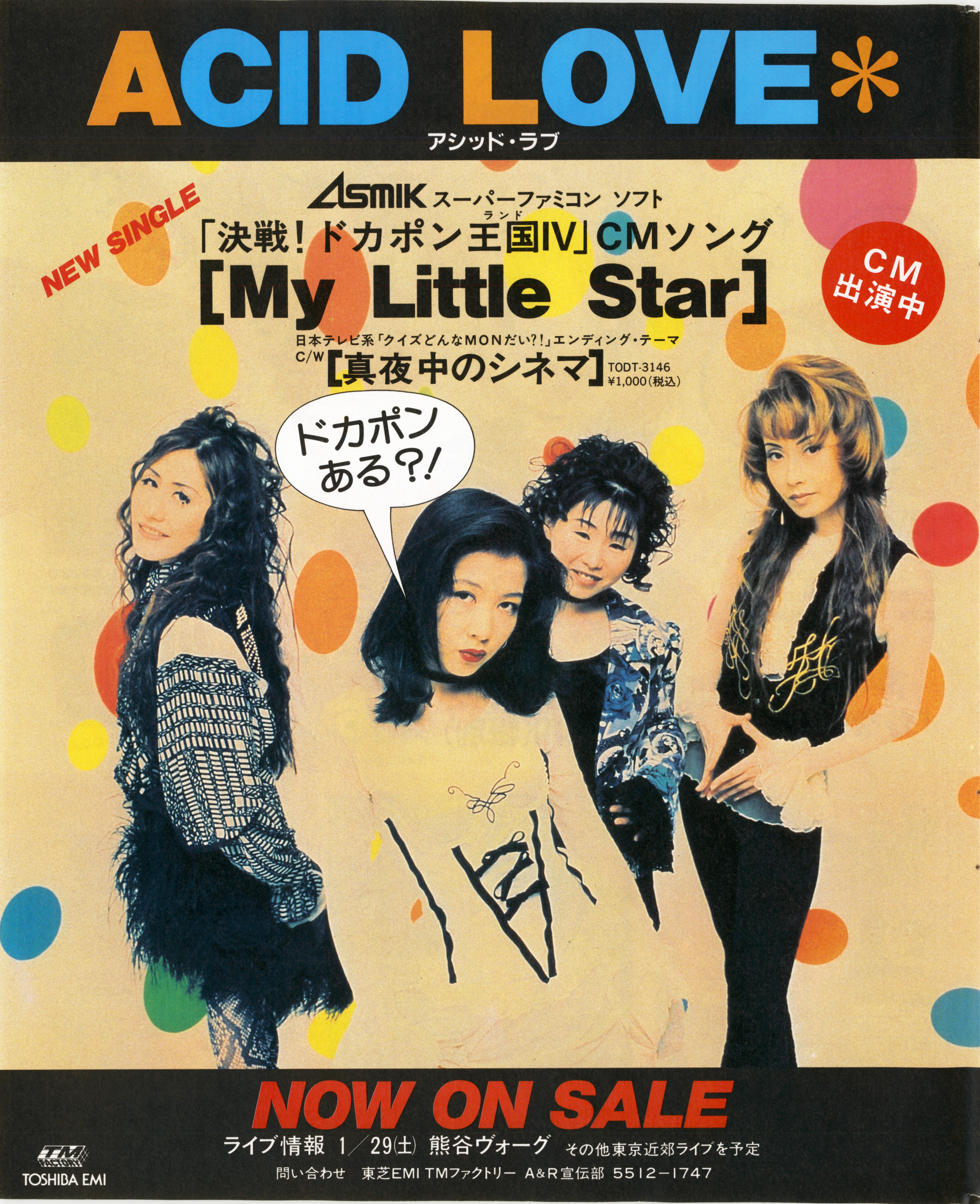
無料プレゼント!!

●このハガキを今スグポストへ!



キリトリ線

JALECO
スーパーファミコン
SUPER Famicom マルチプレイヤー5 対応
SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO
学校は遊ぶところです!!
個性豊かな6人のキャラクターが登場!!
「マルチプレイヤー5」対応により3人同時対戦可能!
色々なミニゲームが楽しめるよ!
人気マンガ「きんぎょ注意報!」のゆかいなキャラクターが登場する、おもしろくてためになる簡単操作のニュータイプキャラクターゲームが登場!「国語」「社会」など様々な授業(ミニゲーム)が楽しめるよ。
きんぎょ注意報!
とびだせ!ゲーム学園™
声の出演「かないみか」
'94年3月 発売予定
定価9,800円(税別)
ドキドキ 16メガ
©猫部ねこ・講談社・テレビ朝日・東映動画 ©1994 JALECO LTD.
対戦型 1人でも遊べます
武田修宏の エースストライカー™
GAME BOY
あの武田選手がゲームボーイに帰ってきた!
94年2月18日発売
対戦型ゲームボーイ用ソフト
4,900円(税込) 2メガ
©1994 JALECO LTD. ©Horipro Inc. ©Japan Sports.
参戦SFC
スーパーファミコン
リアルタイムプロレスゲームアクションウィンドウ搭載。プロレスゲームに革命の予兆!
©1994 JALECO LTD. ©オフィスエイエムティ
天龍源一郎の
プロレス Revolution™
プロレスレヴォリューション
16メガ
SUPER Famicom マルチプレイヤー5 対応
天龍がプロレスゲームになった!
'94年春発売予定 予価9,800円(税別)
株式会社 ジャレコ
●本社/〒158 東京都世田谷区用賀2-19-7 ☎03(3708)4820(代表)
●大阪/〒564 大阪府吹田市垂水町3-18-33 ☎06(385)5100(代表)
●福岡/〒812 福岡県福岡市博多区東比恵3-11-18水巻第一ビル ☎092(482)6811(代表)
●サービスセンター/〒158 東京都世田谷区上用賀5-24-9 ☎03(3420)2271(代表)
スーパーファミコン ゲームボーイは、任天堂の商標です。 ※画面は開発中のものです。


ACID LOVE*
アシッド・ラブ
NEW SINGLE
ASMIK スーパーファミコン ソフト
「決戦！ドカポン王国(ランド)IV」CMソング
[My Little Star]
日本テレビ系「クイズどんなMONだい?!」エンディング・テーマ
C/W [真夜中のシネマ]
TODT-3146
¥1,000(税込)
CM 出演中
ドカポンある?!
NOW ON SALE
ライブ情報 1／29(土) 熊谷ヴォーグ その他東京近郊ライブを予定
問い合わせ 東芝EMI TMファクトリー A&R宣伝部 5512−1747
TM FACTORY
TOSHIBA EMI

TOSHIBA EMI

史上最強のスーパーファミコン・ソフト
"ストリートファイターII"のドラマCDシリーズ第一弾。
特に人気のある春麗を主人公に据えて
オリジナルストーリーを設定し、"ストII"の魅力を余すところなく再現。

春麗飛翔伝説 TOCT-6542 ¥3,000(税込価格)

収録内容▶1. JUMPIN'(春麗のテーマ)/2. ACT-1 春麗の悪夢/3. ACT-2 出動!/
4. 春麗のテーマ(スーパー・アレンジ・ヴァージョン)/5. リュウのテーマ(スーパー・アレンジ・ヴァージョン)/
6. ACT-3 バルログ強襲/7. ACT-4 ロサンゼルス国際空港/8. バルログのテーマ(スーパー・アレンジ・ヴァージョン)/
9. ベガのテーマ(スーパー・アレンジ・ヴァージョン)/10. ACT-5 ハンバーガーショップにて/
11. ACT-6 コロサス・ストリート/12. LONESOME SOLDIER(リュウのテーマ)/
13. 付録・春麗が教えるストリートファイターII(SFC版)の攻略法!

ストリートファイターたちの熱き戦いがドラマCDで甦る。

第一弾～第三弾好評発売中。

STREET FIGHTER II

疾風迅雷!紫電一閃!格闘家たちの熱き戦いのドラマが、
CDに炸裂するシリーズ第二弾。地上最強の格闘家を決める
世界トーナメントに向け、それぞれの思惑が火花を散らす。
戦いの果てに春麗が見るものは何だ…。

MAD REVENGER

復讐の戦士 TOCT-6802 ¥3,000(税込価格)

収録内容▶1. ACT-1 格闘王サガット/2. ACT-2 地獄/3. ガイルのテーマ/4. サガットのテーマ/
5. ACT-3 破戒僧 烈/6. ACT-4 リトルトーキョー/7. ケンのテーマ/8. バイソンのテーマ/
9. ACT-5 復讐鬼走る/10. オマケ!春麗のディスクジョッキー!!

宿敵ベガの野望を打ち砕くために、春麗、隆、ダルシムらが共に戦う。
春麗の精神に潜む魔性の心や、隆や烈の友情といったところが
ドラマのハイライト。
サイコパワーが激しくぶつかり合うシリーズ第三弾。

魔人の肖像 TOCT-8088 ¥3,000(税込価格)

収録内容▶1. ACT-1 ヨガマスター ダルシム/2. ACT-2N・Y 麻薬捜査本部/3. ACT-3 闇の因子/
4. ACT-4 チャイナタウン/5. ダルシムのテーマ/6. ACT-5 昏睡/7. ACT-6 崑崙の想い/
8. 春麗vs隆のテーマ/9. ACT-7 魔性の夜/10. ACT-8 デビルズタワー/11. ACT-9 礼拝堂の決戦/
12. ACT-10 浄化の夜明け/13. ボーナストラック

©CAPCON 1991, 1992 Licensed by CAPCON

東芝EMI株式会社

お問い合わせ先

第I営業本部SP第4部	〒107 東京都港区赤坂2-2-17	☎03(3587)9084(代)	東京第1営業所	〒107 東京都港区赤坂2-2-17	☎03(5512)1735(代)	大阪第2営業所	〒530 大阪市北区芝田2-7-18	☎06(376)4966(代)	福岡営業所	〒810 福岡市中央区天神4-2-20	☎092(713)1251(代)
第I営業本部WS部	〒107 東京都港区赤坂2-2-17	☎03(5512)1725(代)	東京第2営業所	〒107 東京都港区赤坂2-2-17	☎03(5512)1735(代)	第II営業本部AV事業部関西販売部	〒530 大阪市北区芝田2-7-18	☎06(376)4131(代)	仙台営業所	〒980 仙台市青葉区本町2-3-10	☎022(227)8211(代)
第II営業本部AV事業部	〒107 東京都港区赤坂2-2-17	☎03(5512)1753(代)	大阪第1営業所	〒530 大阪市北区芝田2-7-18	☎06(376)4960(代)	名古屋営業所	〒460 名古屋市中区栄2-10-19	☎052(221)8226(代)	札幌営業所	〒060 札幌市中央区北五条西6-2	☎011(205)5081(代)

TM FACTORY

SUPER FAMICOM®
SUPER FAMICOM LICENSED BY NINTENDO
美少女戦士
セーラームーンR
横スクロール格闘アクションゲーム(2人同時プレイ/対戦プレイ可能)
16M ¥9,800(税別)
好評発売中!!
5人のセーラー戦士たちが、
超パワーアップしてSFCにリターン。
ちびうさも大活躍よ。
迫力のサウンド&ビジュアルを実現した驚異の16メガパワーで、セーラー戦士たちの必殺技も超パワーアップ。こんどはちびうさで戦うこともできるし、2人同時プレイはもちろん、セーラー戦士どうしの対戦プレイも可能になったわよ。さあ、みんなも私たちといっしょに華麗に戦おうね。
©武内直子・講談社・テレビ朝日・東映動画 ©BANDAI 1993
スーパーファミコン®は任天堂の商標です。
バンダイファミコンクラブ 03-5828-3333 [受付時間 月〜金曜日(除く祝日)10〜16時]
電話番号はよく確かめて、おまちがえのないようにしてください。
●東京23区以外の方は、市外局番(03)をお忘れなく! ●受付時間外の電話はおさけください。
「バンダイのおもちゃは、おもちゃ券で買えます」
◀このマークのお店でお求め下さい!
●価格はメーカー希望小売価格です。
●表示価格は、税別になっております。
●写真・イラストと商品は多少異なることがあります。
●全国の有名デパート、玩具店、スーパーでお求めください。
株式会社バンダイ
玩具第3事業部
東京都台東区駒形2-5-4 〒111-81
BANDAI

スクールアクションムービー

BE-BOP HIGHSCHOOL
ビー・バップ・ハイスクール

きうちかずひろ監督作品

トオル/岸本祐二 ヒロシ/庄司哲郎 ● 花塚いづみ ● 竹中直人

原作・監督/きうちかずひろ(週刊ヤングマガジン連載・講談社刊) 脚本/木内一雅 製作/東映ビデオ 製作協力/セントラルアーツ 配給/東映

オープニングテーマ「気分はSUPER TOUGH」ジェームス藤木(サントラ盤:ポリスター)1/26発売

今日から俺は!!

三橋貴志 中倉健太郎
高橋かおり 久我陽子
塩見三省 モト冬樹 香川照之

原作◆西森博之(小学館「週刊少年サンデー」連載)
監督◆鹿島 勤

脚本◆田部俊行
音楽・挿入歌◆大内義昭「ヒーロー」(コロムビア・レコード)
製作協力◆セントラルアーツ 製作◆東映ビデオ 配給◆東映

主題歌「何でもありの17才!!」◆唄:三橋クンと中倉クン(ファンハウス)2/5発売
ミニアルバム「何でもありの17才!! THE REMIX」(ファンハウス)2/25発売

【北海道】札幌東映(231)2568 旭川東映(22)7207 函館東映シネマ1(22)0318 釧路東映(22)8096
【青森】青森東映シネマ1(22)2162 八戸東映(45)2727
【秋田】秋田東映シネマ1(33)2343
【岩手】盛岡東映(22)4425
【山形】山形旭座(23)7420
【福島】福島東映(22)4224 郡山東映パレス(33)9296 平東映(21)2950
【茨城】水戸東映シネマ1(21)8456 古河光映会館(32)3118 土浦東映(21)0661
【栃木】宇都宮スカラ座(36)8629 足利東映(21)2586
【群馬】高崎東映(22)6023 前橋オリオン(31)3701
【埼玉】大宮東映オスカー(642)5500 川口東映(251)5657
【千葉】千葉栄町東映(222)8040 船橋ららぽーと東映(34)9514 本八幡文化(34)2925 松戸シネマサンシャイン(61)6511 柏シネアート(63)2631 稲毛ジャスコ(278)3854
【東京】丸の内東映(3535)4741 新宿東映(3351)3060 渋谷東映(5467)5773 浅草東映(3841)8721 五反田東映(3491)0810 高田馬場東映(3208)6605 池袋シネマサンシャイン4(3982)6101 歌舞伎町東映(3209)3030 上野東映(3831)6657 テアトル蒲田(3732)7771 王子シネマ(3911)0730 吉祥寺東映0422(22)5336
【神奈川】伊勢佐木町東映(261)3800 川崎チネチッタ(211)6125 横須賀東映シネマ1(26)0895 小田原東映(23)3351 平塚東映紅谷座(21)1021 藤沢テアトル大丸(25)7721
【静岡】静岡東映(252)3586 沼津東映シネマ1(62)5160 浜松東映(456)7647
【山梨】甲府東映(33)3023
【長野】長野東映(32)7143 松本エンギザ(32)0396

【新潟】新潟東映(223)4005
【愛知】名古屋東映(971)3440 名古屋グランド2(584)7360 豊橋東映シネマ1(53)0515 岡崎劇場1(21)1550 豊田コロモ劇場3(32)0038 小牧シネマ(72)8145 春日井シネマ(33)1340 半田シネマ(22)2662 豊川シネマ(5)5510
【岐阜】岐阜豊富東映(62)0836
【三重】津東映シネマ1(28)2447 四日市シネマホール・リゲル(51)4074
【富山】富山東映(21)3276
【石川】金沢東映(31)5853
【福井】福井シネマ1(22)0501
【京都】大宮東映(841)3714 京極弥生座(221)2744
【和歌山】和歌山東映シネマ1(22)0675
【大阪】梅田東映(345)7096 道頓堀東映(211)8371 千日前国際シネマ(641)9932 あべの文化(623)1939 十三東映(308)2359 天六ホクテン座(351)2833 淡路東宝(322)2602 森小路ミリオン(952)0007 堺東映シネマ1(32)0004
【兵庫】神戸三宮東映(391)6757 塚口サンサン劇場(429)3581 姫路大劇1(89)1251
【岡山】岡山東映(225)5441
【広島】広島アルパークシネマ(501)1114
【鳥取】鳥取東映シネマ1(27)1571
【香川】高松東映(31)2525
【徳島】徳島東映(22)2029
【高知】高知東映(24)1281
【愛媛】松山シネマサンシャイン(32)2288
【福岡】福岡東映(281)0757 小倉東映シネマ1(521)5250 黒崎文化(631)1178 久留米東映(32)5652
【佐賀】佐賀東映(24)3904
【長崎】長崎東映(22)2482 佐世保カズバ(24)7070
【大分】大分東映(34)7051
【宮崎】宮崎東映(25)7243
【熊本】熊本東映(356)7393
【鹿児島】鹿児島東映(24)6358

2月19日〈予定〉(土) 激突ロードショー

ポスター付前売券好評発売中!
※詳しくは各劇場までお問い合わせ下さい。

STAFF Tシャツプレゼント

●右記の割引券に必要事項を記入の上、切りはなして入場券ご購入の際、劇場窓口にお出し下さい。抽選で1000名様にプレゼント!

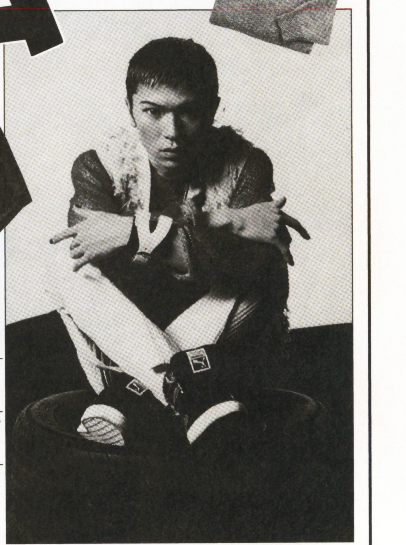
● 特別割引券 ●

●当日料金より大人200円・学生100円割引致します。
(左記劇場にて2名様まで上映期間中有効)
●どちらか希望する作品に○をつけて下さい。抽選で1000名様に特製スタッフTシャツを差し上げます。
A. BE-BOP-HIGHSCHOOL B.今日から俺は!! ㉒

お名前	ご年齢
ご住所 〒	

"いま"何を着たらいいのか、を徹底紹介!

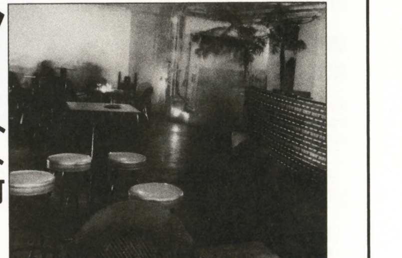
そろえたい『新定番』の服 全600アイテム



これで完璧!新定番10アイテムの着まわしマニュアル8
今年、絶対目が離せない大注目の6ブランドは、コレだ!!
イチ早く知りたい!ショップオリジナル新作アイテム情報
'94年スタイル別最新フットギア・ベストセレクション
今年、要注目のパンクアイテムは、これを選ぶのが大正解
今シーズンのタイプ別"新定番"ボトムス徹底攻略カタログ
人気のスポーツアイテムで作る今年流オールドスクール他

T-O-K-Y-O をもっと遊ぼう!

ディープな 東京 最新 流行図鑑



▶HDP版ウワサの真相!有名人出没スポットマップ ▶キミの感性が目覚める東京のアートスペース ▶ちょっぴりアブナイ!今、歌舞伎町は無国籍タウン ▶他

●[試みの地平線]スペシャル第1弾
ワルシャワから、友へ。
写真・文 北方謙三

●最新流行テイスト・マスターBOOK
まるわかり ボクらの ラテン・ワールド
▼肉体を突き抜けるビートで快楽まっしぐら
▼ラテンの粋が楽しめる陽気な厳選レストラン
▼瞬間情熱恋愛できるラテン娘とサンバせよ!▼他

ホットドッグ・プレス
Hot-Dog PRESS

2/10号 好評発売中・定価400円(税込)・講談社

好運を引き出す「ヒランヤ&ラピス」の奇跡

ただ着けるだけで誰にでも幸福を呼び込む

驚異のヒランヤ・ラピス・ペンダント 新登場

これが噂のヒランヤだ

昭和60年、深夜ラジオの長寿超人気番組でヒランヤが初めて世間に紹介されたのは、すでによく知られたこと。最初は**半信半疑**だったスタジオでの実験で、数々の**奇跡的**超常現象を確認し、全国的に注目されはじめました。同番組には全国から、「植物が生きかえった」、「恋人ができた」、「受験に合格した」、「ウイスキーがうまくなった」、「性格が明るくなった」、「時計が動きだした」、「UFOと接触した」……等々、**多くの反響**が寄せられ、数々の実験レポートが届けられました。

つづいて第三者的で科学的な実験(写真は植物実験のひとつ)が行なわれ、その結果をレポートした『これが噂のヒランヤだ』(ニッポン放送出版発行)は、たちまち10万部を突破。以降、テレビ、新聞、雑誌等で続々と取材され、この5年間に**ヒランヤのパワーはすっかり周知の事実**となりました。

ヒランヤを置いた右の花の生命力(10日目)

「ヒランヤは、人間界と宇宙の超エネルギーの世界とのパイプ。異次元の**パワーを集めるプリズム**です」とヒランヤパワーの神秘を解き明かすのは、ヒランヤ・ペンダントを愛用する著名な女流作詞家のY・Aさん。(『これが噂のヒランヤだ』より)

当社ヒランヤペンダントの愛用者は、**全国ですでに17万人**を超える勢い。学生からさまざまなジャンルの業界人、そしてTV等でおなじみの有名人まで、ヒランヤの神秘の輪は、ますます**広がり**続けています。なによりも実績と優れた保証で**売れているペンダント**……安心して早く身につけてください。

二つのいい事ありがとう

本棚を整理していたら、兄が昔買ってすぐ失くしたといっていたヒランヤがコロッと出てきてビックリ。そのヒランヤを兄に貰って説明書どおりにやってみたら……一回僕をフッた彼女が、いきなり電話で「私とつきあってくれない」と言ってくれました。また入試のときもヒランヤをつけていて合格。どのようなパワーで成りたっているのか不思議でたまりません。

宇都宮市　後藤　淳さん(仮名)

思いがけないラッキーが

ヒランヤを買った動機は好奇心から。ところが着けて二か月後に食事に行ったら、そこですてきな出逢いがありました。また三月後にも思いがけない人から誘われ、その人と付き合うことになりました。ヒランヤをして感じたことは自分でも信じられない位、思っていることが次々に叶い誘いも多くなること。心が落ち着いて集中力や記憶力もよくなったこと等です。

神戸市　河村造子さん(仮名)

お申し込みは今すぐ

このヒランヤ・ラピス・ペンダントは、あなたの意識と宇宙の超次元パワーをコンタクトさせると同時に、あなた自身が持っている生命力や自信を強める高貴な波動をもっています。「宇宙の英知が人類におくった新時代へのメッセージだ」(メディテイションインストラクター・山田孝男 氏)といわれています。

今すぐに幸運体験を確実にあなたのものにしてください。お申し込みはハガキかお電話でどうぞ。

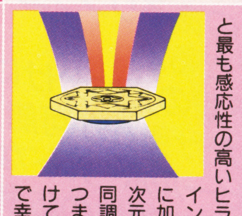
代金は後払い…9,900円+送料300円(ゴールド)、または8,700円+送料300円(シルバー)に消費税を加算してご請求します。商品到着後10日以内にお支払い下さい。

いまお申し込みの方には❶わかりやすい手引き❷ヒランヤシール10枚を特別に無料でプレゼント。シールは手帳や手紙、下着やAV機器に貼ってヒランヤパワーが得られます。

これはお得!今なら無料でプレゼント

話題のヒランヤ・ラピス・ペンダントとは

今回、発売されたヒランヤ・ラピス・ペンダントは、人間の意識と最も感応性の高いヒランヤデザインと、さらに加えて、高次元意識との同調が高い、つまり身につけておくだけで幸福を呼び込んでくれるラピスラズリを身体に近づけ、その効果を倍増させるよう裏面中心に配置した驚異の幸福吸引マシーンです。



ラピスラズリとはラテン語で「青い石」の意味で、輝く濃青色を呈し黄鉄鉱の金色の粉をもちりばめた、神秘的な石で、古代の錬金術師たちは「天の石」と呼び、古代中国、エジプトの神秘的文化においては、最高視されました。今世紀最大の予言者エドガー・ケイシーもこの石について最も多く述べています。

古い伝説によればモーゼの十戒は2枚のラピス板に記されたといわれており、またクレオパトラも守護石として愛用したといわれます。直径10・5%mの大きなラピスラズリは、直接身体にソフトに触れるように特殊曲面加工したものをペンダントの裏側に配置しております。

もちろん厳選された天然石を使用し、その高貴な波動をヒランヤパワーで強力に増幅するようペンダントの中心にエネルギー増幅孔を設けているのは、ご好評いただいているヒランヤ・タイガーアイ・ペンダントと同じデザインです。

高貴な波動とは、幸福や平和、健康を呼び寄せる霊的な波動であり、このペンダントをつければ、これらのものを引き寄せ、知らぬ間にあなたは幸せになれるのです。

幸運が向こうからやってくる!

なぜ幸運がひとりでにやってくるのか。それは高次元波動との同調性が最も高いといわれる天然の貴石ラピスラズリと、人間の精神領域に作用し、超能力を含む意識下の力を増幅する不思議なエネルギーを持ったヒランヤが相乗効果をなし、おのおのの働きを倍増させる最高のデザインによってヒランヤ・ラピス・ペンダントは作られているからです。

効果がなければ商品代金はお返しします

修理・返品保証カード付

お気に召さなければ商品代金はお返しいたします。

ヒランヤパワーおよびラピスラズリの高貴な波動は、現代の科学ではまだ100%は解明されていない不思議なエネルギーです。手引きに基づいてお使いになれば、誰でもやがて幸福感を体験できるでしょう。もし何の効果も感じられない方は、お買い上げ後3ヶ月以内に返品してください。

お支払済みの商品代金はお返しします。(送料のみご負担ください)

年中無休

■お急ぎの方はお電話で//

☎東京 03-3366-5151

■FAXによるお申し込みは

東京 03-3366-5150

ハオー ラピス①係

日曜・祭日も24時間受けつけております。

(株)ダイワコーポレーション

〒164 東京都中野区東中野1-50-4

★当社は世界で最も権威のあるD・M・A(アメリカ通信販売協会・本部ニューヨーク)の正会員です。

ラピス
ペンダント希望
ゴールド又はシルバー
●氏名(フリガナ)印
●電話番号(必ずご記入ください)
●〒 住所
●性別 ●生年月日

切手
郵便はがき
〒164
東京都中野区
東中野1の50の4
ダイワコーポレーション
ハオー
ラピス①係

※18才未満の方は保護者の署名捺印が必要です

HIRANYA

「ヒランヤ」はヒランヤ研究所の登録商標です(商標登録番号1791217)。このヒランヤ・ラピス・ペンダントはヒランヤ研究所と共同で開発されたもので、本当に効果のある本物です。
●類似品にご注意ください。

世界最強の男はこのゲームが決める!!
総合格闘技
Astral Bout 2
1P:KAJIWARA VS CP:BRYCE
1:26
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
アストラル バウト2
大好評の第1弾に続き
第2弾2月25日
パワーアップで発売決定!!
★格闘家「前田日明」本人がリング上に登場！
奥行きのあるリング上を自由自在に動きまわり
対戦できる！
★上段・下段の打ち分けにより、
緻密なかけ引きが可能！
★クロスヒールホールドなどを含
む、多彩な関節技の応酬！
★コンビネーション(記憶)連続技
で、相手にスキを与えない攻撃！
SHVC-EJ
総合格闘技
Astral Bout 2
アストラル バウト2
THE TOTAL FIGHTERS
前田日明
¥9,700(税別)
KING
KING RECORDS
スーパーファミコンは任天堂の商標です。
©KING RECORDS/1994 A-WAVE 協力:リングス
前田日明
FIGHTING NETWORK RINGS

移植物、シリーズ物の超目玉新作が登場だ!!

ATTACK!! 超新作

イラスト／大友克洋

SFC 項劉記

■光栄 ■1万2800円 ■3月
■シミュレーション ■12Mビット

●初心者でも熱中できる歴史シミュレーションだ!!

三国志より5世紀前を舞台に二大英傑が覇権を争う!!

▲幾度となく項羽に敗れる。優秀な部下にささえられた人望の武将。

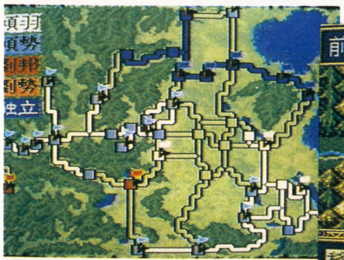
VS.

▲とにかく合戦で、絶大な力を発揮した猛将。自ら覇王を名乗る。

新システム

補給路を確保しながら中国大陸を統一せよ！

このゲームは、今までの光栄の歴史シミュレーションの中では、一番わかりやすいシンプルなものだ。まず、大事なのが、軍資金や兵糧を運ぶための補給路を確保すること。そして、自軍の守りをかためつつ、敵の都市間の連絡を寸断し、戦わずして弱体化させよう。



▼色のついた道が、確保されている補給路なのだ。

▲都市には、軍都と商都がある。どちらも重要な都市だ。

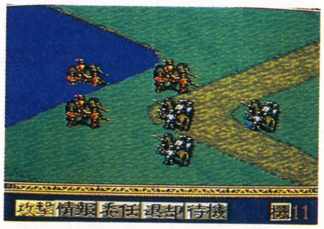
◀都市のデータ。よく見て行動を決定するようにしよう！

『信長の野望』や『三國志』などの名作をつぎつぎと作りだしている光栄。今回、昨年夏にパソコンで大ヒットした『項劉記』がＳＦＣに移植されることになったぞ！

この『項劉記』は、『三國志』の時代から約5世紀ほど過去の中国を舞台にした歴史シミュレーション。初心者でも楽しめるシンプルだけど奥の深いシステムが魅力だ。

パソコン版よりパワーアップしたバトル!!

パソコン版から一番変わったのが、バトルシステムだ。パソコン版では、３Ｄ画面と上から見た配置図の二つを見ながら戦いを進めるシステムだったが、ＳＦＣ版は、より視覚効果を重視したクォータービュー画面になった。攻撃などもアニメーションで再現されるぞ。

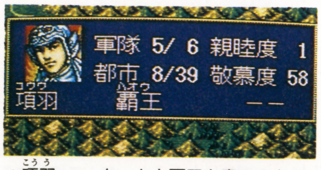


▲戦いは、斜めから見た画面。各部隊に命令して戦う。マウス操作も可能だ。

故事成語の秘密も勉強できるぞ

みんなが知っている言葉で、この『項劉記』の時代に生まれたものは数多い。「背水の陣」や「四面楚歌」もこの時代に生まれた言葉。

ほかに「覇王」という言葉は、項羽が作った言葉らしい。意味は、力で権力の座に就いた覇者の王というもの。また、韓信という武将もいろいろな故事をのこしている。その中でも特に有名なのが、「国士無双」。この国に二人といない優れた人という意味だ。



▲項羽。　ちゃんと覇王と書いてある。

▲韓信。この人は、ほんとに故事が多い。

© KOEI

覇王はみだし情報

カプコンから新作ソフト情報が発表されたぞ。アーケードで大好評ヒット中の『マッスルボマー』が早くもSFCソフトとして登場する。アーケード版と同じくチームバトルロイヤル戦が用意されている。４人同時プレイで楽しむことができるんだ。

SFC ザ・キングオブドラゴンズ

■カプコン ■9800円 ■3月上旬 ■アクション ■16Mビット

▲ファイター、クレリック、ウィザード、ドワーフ、エルフ、いろんなタイプのキャラがいる。

キャラが成長するファンタジー・アクション！

'91年の夏にゲームセンターを熱くしたヒット作が、ＳＦＣに移植されることになった。

ゲームは、『ファイナルファイト』のような横スクロールで、出てくる敵をバッタバッタと倒していくシステム。

だが、こちらはファンタジー世界を舞台としているので、武器を使用した通常の攻撃のほかに魔法なども使用可能だぞ！

アーケード版では３人同時プレイが可能だったが、今回のＳＦＣ版では２人プレイまで。個性豊かな５人のキャラクターの中から、選んでプレイできる。友だちと協力して邪悪なレッドドラゴン・ギルディスを倒せ！

▲２プレイで、お互いの弱点をカバーしながら進めれば、攻略も楽になるぞ。

世界観もしっかりしているぞ！

各ステージの背景はもちろん、登場する敵もすべて、独自のファンタジー感に基づいてデザインされていて、いい雰囲気。プレイしているうちに、自然とゲームの世界に引き込まれるぞ。

▶魔法はマジック・クリスタルを使用。敵をカエルに変える魔法もある。

▶ボスキャラなども、オリジナルの世界観に基づいたデザインなのだ。

成長のカギは得点にあるのだ!!

このゲームはＲＰＧのようにキャラクターが成長するのだ。成長させるためには、得点をためることが必要だ。ただし、キャラによって成長の速さが違うので注意が必要だ。さらに、ボスを倒した時などには、強力な武器などが手に入ることもあるぞ。

◀得点を稼げばレベルアップする。どんどん強くしよう！

SFC スーパーファミスタ３

■ナムコ ■8800円 ■3月 ■スポーツ ■8Mビット

シリーズ初！バッテリーバックアップで遊び方も広がった!!

毎回予想を上回るパワーアップをして登場する『ファミスタ』シリーズ。今回は、バッテリーバックアップを搭載することで、今までできなかったいろいろな新システムが遊べるようになったのだ。

もちろん、登場選手の名前は実名。昨年のリーグ戦の結果を反映させたデータがプログラムされているぞ。さらにさらに、リーグ戦後に発表されたトレードなども、すでにデータ変更ずみ。西武の選手だった秋山も、ダイエーにしっかり変更されているのだ。

▲ダイエーに移籍した秋山。古巣の西武との対決！

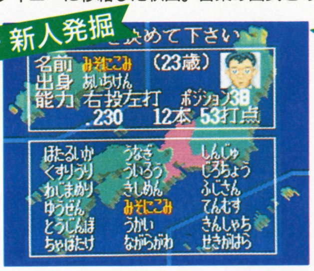
新システムも盛りだくさん!!

リーグ戦は最大６人までが参加でき、最大130試合を終えるまでの戦いのデータ（順位や打撃10傑など）が、バッテリーバックアップに保存されるのだ。

さらに、オリジナルチームを作ることも可能で、全国から自分で選手を発掘し、育てることができるのだ。そのほか、演出などもさらにパワーアップしてるぞ！

	試	勝	敗	勝率	差
1 のむら	123	75	48	.610	M 5
2 たかぎ	118	67	51	.568	5.5
3 みすた	124	61	63	.492	14.5
4 なかむ	118	57	61	.483	15.5
5 こんど	120	51	69	.425	22.5
6 こうじ	117	49	68	.419	23.0

▲順位はもちろん、個人成績も残る。



▲全国八つの地域から新人を発掘する。

▲本塁打！　帆船が飛ぶド派手演出!!

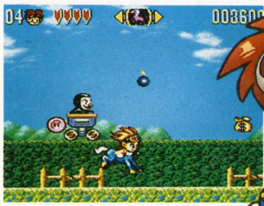
© CAPCOM © 1994 ㈱ナムコ

SFC メタモルキッドぐ〜みん

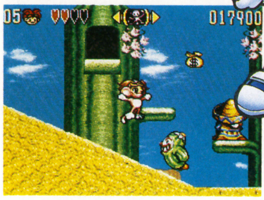
■ビーピーエス ■価格未定 ■4月予定
■アクション ■8Mビット

「きぐるみ」で変身するアクション

ファンタジックな世界で展開される、ちょっとコミカルなアクションゲーム。主人公のぐ〜みんは、8種類ある動物の「きぐるみ」を着ることで、特殊（とくしゅ）な能力を発揮（はっき）することができる。各マップのどの場所でどの「きぐるみ」を着るかが、ゲーム攻略の大きなポイントになるぞ。「きぐるみ」の中には、敵が持っているものもあるぞ！


▲ばからんぐ〜みん、走る！

▲もぐもぐぐ〜みん、掘る！


▲うっきーぐ〜みん、登る！

▲のーまるぐ〜みん

▲まじろうぐ〜みん、回る！

SFC ゼロヨンチャンプRR（ダブル アール）

■メディアリング ■価格未定 ■夏予定
■レース＋アドベンチャー ■容量未定

今度のゼロヨンはタイムアタックも可能

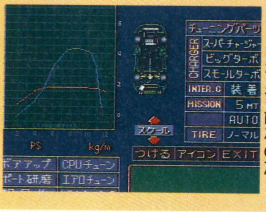
ＰＣエンジンで大ヒットした、『ゼロヨンチャンプ』が、ＳＦＣになった。ＳＦＣならではの拡大縮小機能により、レースシーンも迫力アップ！ さらに、バックアップ搭載（とうさい）で、レースの記録を残し、タイムアタックに挑戦することもできるようになったぞ。

▲バリバリとばせ〜！
▶主人公は18歳の浪人。

バイトでお金入手→車をチューンしろ!!

バイトでお金を稼（かせ）ぐ。みんな楽しいミニゲームになっている。　稼（かせ）いだお金で、車を改造しよう。ボディーカラーも変更（へんこう）可能。

◀ト○ネコ風になったガードマンのバイト。

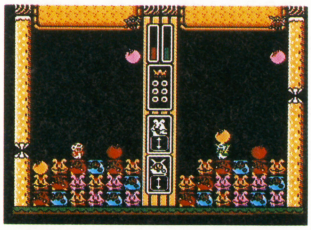

◀速く走るための、いろんな改造が可能なのだ。

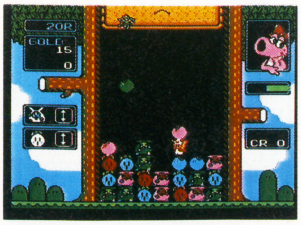
FC ワリオの森

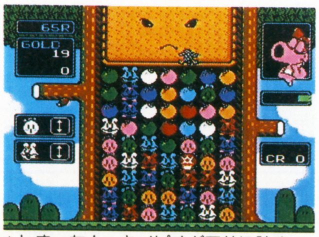
■任天堂 ■4900円 ■2月19日
■アクションパズル ■2Mビット

落ちてくるモンスターを消すパズルゲーム

今度の『ワリオ』はアクションパズルだぞ。画面上部から振（ふ）ってくる、モンスターと爆弾を組み合わせて３つ並べて消すというのがルールだ。１面から100面までのクリアーを目指（めざ）す、ラウンドゲーム。面クリアーのスピードを競（きそ）う、タイムレース。２人で対戦する、ＶＳモード。以上の３種類のゲームモードが有るぞ。


▲先にモンスターを全て消すか、相手を詰まらせれば勝ちになるＶＳモード。


▲Ｂボタンで１つだけ持つことができる。


▲しまった！ キノピオが天井に詰まっちゃったぞ！ ゲームオーバーだ。

GB 美少女戦士セーラームーンR

■エンジェル ■3800円 ■3月予定
■アドベンチャー＋アクション ■2Mビット

GB『R』はアクション＋アドベンチャー

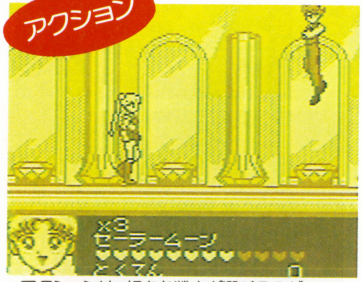
マンガもアニメも大人気の『R』。今回の第２弾はアドベンチャー＋アクションが中心のゲームだ。

二つだったミニゲームは、六つに増えた。この中には、パズルやクイズ、占いまであるぞ。さらに前作同様、難易（なんい）度設定もついているので、アクション苦手（にがて）の女の子でも、楽しく遊べるのだ。

女の子も楽しめるヨ

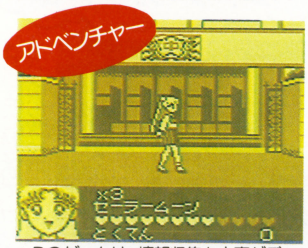
▲男の子は難（むずか）しく、女の子はやさしい。

アクション



▲アクションは、好きな戦士が選べるのだ。

アドベンチャー



▲このゲームは、情報収集も大事だぞ。

覇王はみだし情報

タイトーの超新作情報。『エストポリス伝説Ⅱ』が、はやくも発表された。ハードはＳＦＣだ。同じくＳＦＣで『スペースインベーダー』も登場するぞ。特別にもう一本教えちゃおう。大人気のサッカーゲーム『ハットトリックヒーローⅡ（仮）』がそれ。

©BPS ©1994 MEDIA RINGS ©1994 Nintendo
©武内直子・講談社・テレビ朝日・東映動画 ©エンジェル1994

覇王はみだし情報

データイーストからビリヤードゲームが発売される。1986年にアーケードに登場し、スムーズな球の動き、豊富な撞点、わかりやすいゲーム性で人気を博した『サイドポケット』だ。今回のSFC版はL・Rボタンで方向線の微調節が可能になった。

SFC ダークキングダム

■日本テレネット ■価格未定 ■春
■RPG ■12Mビット

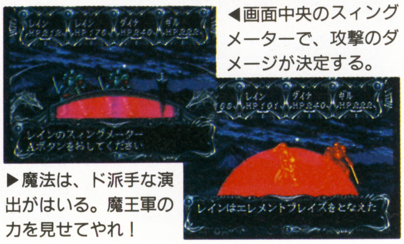
主人公は魔王軍！ 異色のRPG

▲始まりは魔王城から。こんなゲーム初めて！

このゲームでは、今までのファンタジーRPGの常識を破って、主人公は悪の手先なのだ。もちろん、戦う相手は勇者や、魔王に逆らう者たち。主人公の属する魔王軍は、厳しい階級制度がひかれているので、はやく手柄をたてて、下っぱから脱却しよう！ とにかく悪いことがしたい人にお薦めだ。

バトルはスィングメーターシステムを使用!!

バトルは、ゴルフゲームのスィングメーターに似たシステムを使う。振り子のように動くメーターで攻撃の威力が変化するぞ。魔法には、メーターは使わないが、ド派手な演出がある。


◀画面中央のスィングメーターで、攻撃のダメージが決定する。
▶魔法は、ド派手な演出がはいる。魔王軍の力を見せてやれ！

PC MD 爆伝 アンバランスンゾーン

■アミューズ ■各7800円 ■4月下旬
■音楽アドベンチャー ■スーパーCD-ROM²&メガCD

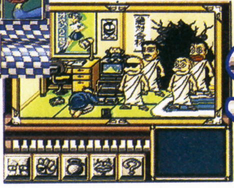
爆風スランプのアドベンチャーゲーム

ロックバンド「爆風スランプ」がゲームを作った。内容は、彼らしく、音にこだわったアドベンチャーゲームだ。プレイヤーの操作する主人公は、アンバランスゾーンに入り込んで、時代をタイムワープしながら、いろいろな世界を冒険する。

われわれが冒険するのだ

▲爆スラのメンバーもゲームに登場する。

▲CDならではの音にこだわったゲーム。


▶キャラ・デザインはマンガ家の赤塚不二夫。

▲爆風スランプと共に、時間を超えて、音の探究の冒険へ!!

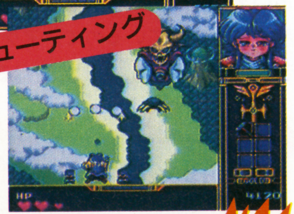
PC フレイCD～サーク外伝～

■マイクロキャビン ■6800円 ■3月下旬
■アクション ■CD-ROM

コミカルなアクション・シューティング

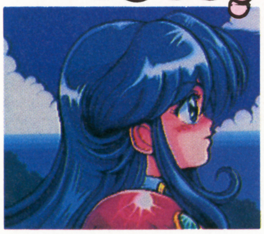
大ヒットした『サーク』シリーズの外伝としてパソコンに登場した『フレイ』が、スーパーCD-ROM²に移植される。本家『サーク』とは、一味違ったコミカルなフレイの冒険。CDになって、絵も音もパワーアップしてるぞ！

◀ジャンプなど駆使しながら敵を攻撃！



▶空を飛びながら敵を撃て！

ああ……ラトク・カート様


◀CD-ROMなので、フレイもバンバン喋っちゃうのだ。

MD 新創世記ラグナセンティ

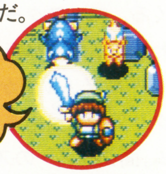
■セガ ■価格未定 ■6月予定
■アクションRPG ■16Mビット

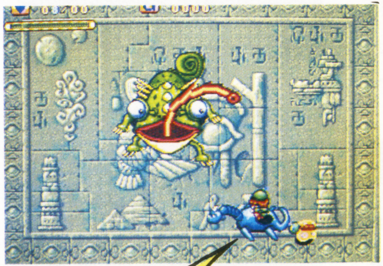
動物を仲間にして戦うアクションRPG

『エクスランザー』を作ったガウ・エンターテインメントの第2弾。

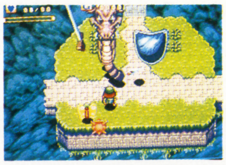
今回のゲームは、ファンタジーアクションRPG。主人公は、動物と話をすることのできる少年。このゲームでは、この動物が重要な意味を持っており、仲間にする動物が変わることで、主人公の能力も変化するのだ。

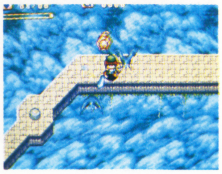
おともと戦うぞ!!





アニマル・オプション
最大2匹まで呼び出せる動物の組み合わせで、主人公の武器や鎧の能力も変化する。


◀マップはかなり自由度が高いぞ。


▶場所に合った動物を使おう！

© TELENET JAPAN 1994 © 1994 爆風スランプ・フジオプロ／(株)アミューズ・(株)ソニー・ミュージックエンタテインメント
© 1994 MICRO CABIN CORP. © 1994 SEGA／GAU ENTERTAINMENT

MD バトルファンタジー

■マイクロネット ■価格未定 ■発売日未定
■格闘アクション ■CD-ROM

RPG要素をプラスした格闘ゲーム

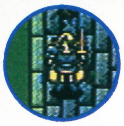
▲エルフのレピアーとハーピーのハリアーの戦い。

格闘ゲームの異色作をつぎつぎと発売してきたマイクロネットが、またまた異色の格闘ゲームを作ったぞ。今回はファンタジー世界をベースにしており、魔法使いや、モンスターが格闘するのだ。さらに、ＲＰＧのようにキャラを成長させるモードもあるぞ。

成長させるモードはRPGそのまま!!

◀戦いに参加する個性豊かな10人の猛者たち。

このモードでは、マップ上を冒険しながら敵を倒し、レベルアップする。まさにＲＰＧそのままのモードだ。



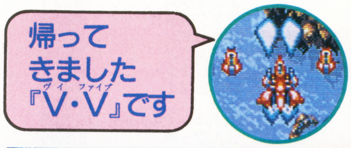
◀これが成長モード(RPG)のマップキャラ。

MD V・V

■テンゲン ■7800円 ■3月下旬
■シューティング ■8Mビット

アメリカから逆輸入のシューティング

アーケードのシューティング『V・V』と日本初登場『グラインドストーマー』がメガドライブへ移植。(『グラインドストーマー』とは、『V・V』のアメリカ版のタイトルなのだ）システムも一部変更になり、よりシンプルで遊びやすい形になったぞ。敵をバンバン撃ってパネルを集めて、パワーアップ！



▲パネルを取ることで、武器が変わったり、パワーアップする。

▲とにかく撃って、撃って撃ちまくるのだ！

▲得点パネルも、忘れずに集めよう。目指せハイ・スコア！

覇王はみだし情報

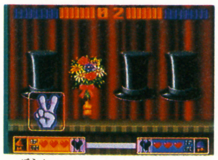
自分でシューティングゲームのキャラクターやステージをデザインすることができた『デザエモン』がSFCに移植決定。キャラクターの数は512個（16×16ドットサイズ）まで入れられる。BGMの作曲は支援機能がついているから簡単にできるぞ。

MD タントアール

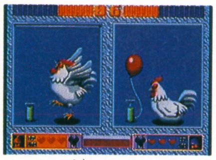
■セガ ■価格未定 ■4月予定
■パズル ■16Mビット

ミニゲーム16種類が１カセットに！

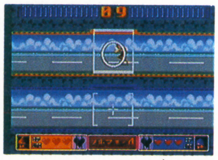
アーケードゲームからの移植作。パズルやアクションのミニゲームがたくさん入っていて、パーティーなどみんなで集まった時や、暇つぶしにはもってこいの一本だ。ゲームモードも、アーケードモードに加え、最大４人で遊べるコンペモードや、任意のゲームを遊ぶフリーモードなど豊富。さらに隠されたゲームが遊べるダッシュモードもあるらしいぞ！　全ゲーム高得点クリアに挑戦しよう！



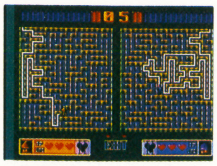
▲帽子の中の花を当てる。



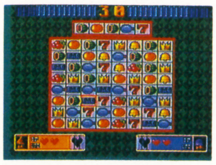
▲風船を膨らませよう！



▲移動物体を写真に撮る。



▲時間内に迷路を抜けろ。



▲見本と同じ絵柄を探せ。

▲ブロックの数を当てる。

MD ぽっぷるメイル

■セガ ■7800円 ■4月1日
■アクション ■CD-ROM

元気少女が活躍するアクションRPG

パソコンで登場し、ＳＦＣにも移植された『ぽっぷる』が、メガＣＤで登場！　ゲームシステムは、パソコン版にかなり忠実な移植となるが、ＣＤの特性を生かした肉声やアニメーションなど、より楽しいゲームになるらしいぞ。主人公の３人組、メイル、タット、ガウの冒険に注目！

◀セリフは、文字だけでなく肉声もでるぞ。

▼前にいる３人が、右から魔法使いのタット、賞金稼ぎのメイル、モンスターのガウ。

▼横スクロールのアクション。メイルの剣の腕を見よ！

© MICRONET 1994 © TENGEN LTD. © TOAPLAN CO.,Ltd. © 1994 SEGA © FALCOM REPROGRAMMED GAME © SEGA FALCOM 1993

GAME SOFT CALENDAR ゲームソフトカレンダー

SFC スーパーファミコン

1月28日	ガイアセイバー ヒーロー最大の作戦	バンプレスト	9800円
	鋼鉄の騎士2 −砂漠のロンメル軍団−	アスミック	12800円(予)
	ザ・グレイトバトル外伝2 祭だワッショイ	バンプレスト	9500円
	ザ・ニンジャウォーリアーズ〜アゲイン〜	タイトー	9300円
	ソード・マニアック	東芝EMI	8600円
	バスタード〜暗黒の破壊神〜	コブラチーム・バンダイ	9800円(予)
	魔神転生	アトラス	9800円
29日	ブレインロード	エニックス	9600円
2月4日	伊藤果六段の将棋道場	アスク講談社	9600円
	スーパーファイヤープロレスリング3 イージータイプ	ヒューマン	7900円
10日	ウルフェンシュタイン3D	イマジニア	9800円
11日	スーパーヅガン=ハコテン城からの招待状=	EAビクター	9800円
	ソード・マニアック	東芝EMI	8600円
	トップマネジメントII	光栄	14800円
	緋王伝〜魔物達との誓い〜	日本テレネット/ウルフ・チーム	11800円
18日	宇宙レース アストロ ゴー!ゴー!	メルダック	9700円
	デザートファイター:砂の嵐作戦	セタ	9800円
	ダービースタリオンII	アスキー	12800円
24日	覇王 4月号発売日		
	鉄腕アトム	ザムス	9000円
25日	実戦パチスロ必勝法	サミー	9500円
	ジーコ サッカー	EAビクター	9800円
	すごいへべれけ	サンソフト	8900円
	総合格闘技 アストラルバウト2	キングレコード	9700円
	大航海時代II	光栄	11800円
	ラモス瑠偉のワールドワイドサッカー	パック・イン・ビデオ	9500円
26日	いただきストリート2/ネオンサインはバラ色に	エニックス	9800円
中旬	オリビアのミステリー	アルトロン	9800円
	迦楼羅王(カルラ王)	EPIC・ソニーレコード	8900円
	スーパー本命 GI制覇	日本物産	9800円
	バーチャルウォーズ	ココナッツジャパン	11000円
	★ピンクパンサー	アルトロン	価格未定
下旬	F-1 GRAND PRIX PARTIII	ビデオシステム	9900円(予)
	戦え原始人3〜主役はやっぱりJOE&MAC〜	データイースト	8500円
	T2 ザ・アーケードゲーム	アクレイムジャパン	8900円
	ファーストクイーン オルニック戦記	カルチャーブレーン	9800円
2月予定	サイボーグ009	ベック	8800円(予)
	ストバスヤロウ将	ビーアイ	9000円
3月4日	★ザ・キングオブドラゴンズ	カプコン	9800円
	★スーパーファミスタ3	ナムコ	8800円
	スーパーホッケー'94	ヨネザワPR21	8900円
	★スーパーループス	イマジニア	8900円
11日	★ギャラクシーロボ	イマジニア	9800円
18日	ぎゅわんぶらあ自己中心派2 ドラポンクエスト	パック・イン・ビデオ	8900円
	NHLプロホッケー'94	EAビクター	8900円
	スーパー人生ゲーム	タカラ	9800円
	ソニックブラストマンII	タイトー	9500円
19日	岡本綾子とマッチプレイゴルフ	ツクダオリジナル	9700円
25日	覇王 5・6合併号発売日		
	スーパートロールアイランド〜幸せをあげる♡〜	ケムコ	8900円
	★スペースインベーダー〜ザ・オリジナルゲーム〜	タイトー	4980円
	南国少年パプワくん	エニックス	8800円
上旬	スーパーリアル麻雀PIV	セタ	9800円
	カブキロックス	アトラス	9800円
中旬	アンドレ アガシ テニス	日本物産	8800円
	イデアの日	ショウエイシステム	9700円
	★SIDE POCKET	データイースト	8500円
	Jリーグスーパーサッカー	ハドソン	9500円
	メルファンドストーリーズ	アスキー	9800円(予)
	真・女神転生II	アトラス	9990円
下旬	あらいぐまラスカル	メサイヤ	8900円
	SHADOW RUN	データイースト	9800円
	スーパーファイヤープロレスリング3〜ファイナルバウト〜	ヒューマン	9700円
	ヒューマングランプリ2	ヒューマン	9500円
	★笑っていいとも!タモリンピック	アテナ	9500円
3月予定	アイ・オブ・ザ・ビホルダー	カプコン	12800円
	あさめしまえにゃんこ	ザムス	8800円
	アンダーカバーコップス	アイレム	9800円
	SDガンダムGX	バンダイ	9800円(予)
	機動警察パトレイバー	ベック	9800円(予)
	機動戦士Vガンダム	バンダイ	9800円(予)
	きんぎょ注意報!とびだせ!ゲーム学園	ジャレコ	9800円(予)
	けろけろけろっぴの冒険日記〜眠れる森のけろりーぬ〜	キャラクターソフト	6980円(予)
	剣勇伝説YAIBA	バンプレスト	9800円
	サウンドファンタジー(仮)	任天堂	価格未定
	ザ・ラストバトル	テイチク	9800円(予)
	斬IIIスピリッツ	日本テレネット/ウルフ・チーム	12800円
	真・麻雀	コナミ	9000円
	G2.ジェノサイド	ケムコ	9800円(予)
	実況パワフルプロ野球'94	コナミ	価格未定
	★スーパー囲碁 碁王	ナグザット	価格未定
	★スーパー五目ならべ 連珠	ナグザット	価格未定
	スーパーナグザットオープン ゴルフで勝負だ!とらぼっちゃん	ナグザット	価格未定
	★スーパーロボット対戦EX	バンプレスト	9800円
	スーパーメトロイド	任天堂	価格未定
	ダービージョッキー−騎手王への道−	アスミック	9800円(予)
	伊達公子のバーチャルテニス	ビーアイ	9000円
	チャンピオンズ ワールドクラスサッカー(仮)	アクレイムジャパン	8900円(予)
	★独立戦争	光栄	11800円(予)
	バックス・バニー(仮)	サンソフト	価格未定
	ファイナルファンタジーVI	スクウェア	11400円
	リーサルエンフォーサーズ	コナミ	9800円
	レミングス2	サンソフト	9800円(予)
	ロックマンズサッカー	カプコン	9000円
4月8日	紫炎〜ザ・ブレード・チェイサー〜	ダイナミック企画	9600円
15日	覇王 第7号発売日		
22日	メタモルキッド ぐ〜みん	ビーピーエス	8500円(予)
	メルヘンアドベンチャー コットン100%	データム・ポリスター	9300円
28日	覇王 8・9合併号発売日		
	スーパーボンバーマン2	ハドソン	価格未定
中旬	中嶋悟監修 F-1 HERO'94	バリエ	価格未定
下旬	SD飛龍の拳 国盗り列伝	カルチャーブレーン	9980円
	ジグザグ・キャット	デンズ	9500円(予)
4月予定	NBA JAM(仮)	アクレイムジャパン	9800円(予)
	★サラブレッドブリーダーII	ヘクト	12800円
	サンサーラ・ナーガ2	ビクターエンタテインメント	9800円
	新・熱血硬派 くにおたちの挽歌	テクノスジャパン	9800円(予)
	Jリーグエキサイトステージ'94	エポック社	9800円(予)
	ZOOL ズールの夢ツアー	インフォコム	9200円(予)
	ナイスDEショット	アスク講談社	9800円(予)
	夢迷宮 きぐるみ大冒険	ヘクト	9800円
5月中旬	パチ夫くんSPECIAL2(仮)	ココナッツジャパン	価格未定
下旬	★ドラッギーのAりーぐさっかー	イマジニアズーム	価格未定
5月予定	スーパーウルトラベースボール2'94(仮)	カルチャーブレーン	9800円
	★ファイターズ・ヒストリー	データイースト	価格未定
	MOTHER2 ギーグの逆襲	任天堂	価格未定
	ワイルドトラックス	任天堂	価格未定
6月17日	スーパーワールドカップ	ココナッツジャパン	価格未定
6月予定	押忍!空手部	カルチャーブレーン	9800円
	歌舞伎町リーチ麻雀東風戦	ポニーキャニオン	価格未定
	STREET DUNK	日本物産	9800円
	忍たま乱太郎	カルチャーブレーン	9800円
7月予定	シェラザード伝説 黄金の帝国 第1章 光と闇の序曲	カルチャーブレーン	価格未定
	スーパーハスラー	ポニーキャニオン	価格未定
	スーパー飛龍の拳スペシャル ファイティングウォーズ	カルチャーブレーン	価格未定
	ダウン・ザ・ワールド	アスキー	9800円(予)
8月予定	アップルシード	ヴィジット	9800円(予)
	スーパーウルトラサッカー	カルチャーブレーン	価格未定
10月予定	飛龍の拳コレクションI II IIIプラスワン	カルチャーブレーン	価格未定
'94年春予定	★アンジェリーク	光栄	価格未定
	奇々怪界−月夜草子−	ナツメ	価格未定
	★項劉記	光栄	12800円
	サージェント サンダース コンバット	ヨネザワPR21	9800円
	新ジャングルの王者ターちゃん	バンダイ	価格未定
	スーパーダブル役満	バップ	9000円(予)
	スーパードラッケン	ケムコ	9800円(予)
	★スペースフロンティア	光栄	価格未定
	ダークキングダム	日本テレネット	価格未定
	テレビアニメ スラムダンク	バンダイ	9800円(予)
	天使の詩〜白き翼の祈り〜	日本テレネット	価格未定
	天龍源一郎のプロレスレヴォリューション	ジャレコ	9800円(予)
	熱血バレーボール〜ニッポンチャチャチャ〜	パック・イン・ビデオ	価格未定
	ファイトだポン!	メサイヤ	価格未定
	★ブランディッシュ	光栄	価格未定
	★マッスルボマー	カプコン	9980円(予)
	やまねこバブジーの大冒険	パック・イン・ビデオポッポ	価格未定
'94年春〜夏予定	つり太郎(仮)	パック・イン・ビデオ	価格未定
'94年夏予定	ゼロヨンチャンプRR	メディアリング	価格未定
	フェーダ エンブレム オブ ジャスティス	やのまん	価格未定
'94年秋予定	ウルティマVIIブラックゲイト	ポニーキャニオン	価格未定
	負けるな!魔剣道2(仮)	データム・ポリスター	価格未定
'94年予定	スーパー将棋2(仮)	アイマックス	価格未定

発売日未定

ウイニングジョッキー(仮)/ナムコ/価格未定
★ヴェルヌワールド/ザムス/9800円
★永遠のフィレーナ/徳間書店インターメディア/価格未定
おざなりダンジョン/セタ/価格未定
お茶の間伝説/アイ・ジー・エス/8900円(予)
かまいたちの夜/チュンソフト/価格未定
餓狼伝説SPECIAL/タカラ/9980円
元祖パチンコ王(仮)/ココナッツジャパン/価格未定
元祖パチスロ日本一(仮)/ココナッツジャパン/価格未定
甲子園3/ケイ・アミューズメントリース/価格未定
サムライスピリッツ/タカラ/9980円
ザ・心理ゲームII/ヴィジット/価格未定
ザ ブルークリスタルロッド/ナムコ/価格未定
シヴィライゼーション(仮)/アスミック/価格未定
シェラザード伝説 黄金の帝国 第2章 帝国の遺産/カルチャーブレーン/価格未定
SFC原人/ハドソン/価格未定
スーパーパックランド(仮)/ナムコ/価格未定
タイムスリップ/ビック東海/8500円
★デザエモン(仮)/アテナ/価格未定
トールキンの「指輪物語」第一巻/ジー・アミューズメンツ/価格未定
ドラゴンクエストVI/エニックス/価格未定
★熱血バリバリ特攻隊/テクノスジャパン/価格未定
バトルZEQUE伝/アスミック/価格未定
パワースライド(仮)/ココナッツジャパン/価格未定
★フォーチュンクエスト ダイスをころがせ/ザムス/9800円
ふりふりガールズ/パウ/8900円
ぽっぷるメイル(仮)/日本ファルコム/8800円(予)
マイト&マジック外伝「招かれざる神」/ジー・アミューズメンツ/価格未定
マジパラ/ティーアンドイーソフト/価格未定
マサカリ伝説・スーパーRPG編/トンキンハウス/価格未定
★魔導物語/コンパイル/価格未定
義経伝説/アスキー/9800円(予)
ラストショット/サミー/価格未定
ランセイバー/ホリ電機/8500円
鉄道王 レイルロードタイクーン/アイ・ジー・エス/9800円(予)
ローマ興亡史/マイクロネット/価格未定
ろくでなしブルース/バンダイ/価格未定
エスパークス-異次空からの来訪者-/トミー/9500円
キーパー/データム・ポリスター/7200円
土屋圭市 首都高バトル'94/ビーピーエス/価格未定
★パチスロ物語(仮)/日本ソフトシステム/価格未定

FC ファミコン

1月予定	源さんのクイズトライアスロン	アイレム	6500円
2月19日	★ワリオの森	任天堂	4900円
2月19日	ゼルダの伝説1	任天堂	4900円
4月下旬	パチスロ3(仮)	ココナッツジャパン	価格未定

発売日未定

アルマジロII/アイ・ジー・エス/6900円(予)
インディ・ジョーンズ/ココナッツジャパン/7300円
少年魔術師インディ/アイ・ジー・エス/6900円(予)
スペースオペラ 大いなる神々/ソフトウェア興業/価格未定
マサカリ伝説・金太郎アクション編/トンキンハウス/価格未定

PC PCエンジン

1月28日	エメラルドドラゴン	NECホームエレクトロニクス	7800円
	格闘覇王伝説アルガノス	インテック	7800円
2月10日	スターブレイカー	レイ・フォース	8800円
18日	風の伝説 ザナドゥ	日本ファルコム	7800円
25日	★A.III.(A列車で行こうIII)	アートディンク	9800円
	★1552天下大乱	アスク講談社	8800円
	パラディオン	パック・イン・ビデオ	8800円
26日	ゴジラ爆闘烈伝	東宝	8200円(予)
下旬	ウィザードリィIII・IV	ナグザット	8400円
	麻雀レモンエンジェル	ナグザット	8800円
2月予定	チキチキボーイズ	NECアベニュー	4800円
	ぷよぷよCD	NECアベニュー	5600円
	モンスターメーカー	NECアベニュー	7800円
3月4日	THE ATLAS(アーケードカード対応)	アートディンク	9800円
	パワーゴルフ2 ゴルファー	ハドソン	6800円
12日	餓狼伝説2(アーケードカード専用)	ハドソン	6900円
25日	インペリアルフォース	シュールド・ウェーブ	7800円
	PCココロン	シュールド・ウェーブ	7800円
	プリンセス・ミネルバ	リバーヒルソフト	7800円
26日	龍虎の拳(アーケードカード専用)	ハドソン	6900円
下旬	フレイCD〜サーク外伝〜	マイクロキャビン	6800円(予)
3月予定	ストライダー飛竜(アーケードカード専用)	NECアベニュー	6000円
	魔法の少女シルキーリップ〜三人の女王候補〜	日本テレネット	価格未定
4月中旬	パチ夫くん3 パチスロ&パチンコ	ココナッツジャパン	価格未定
5月予定	アルシャーク	ビクターエンタテインメント	8800円
'94年春予定	コズミックファンタジー4〜銀河少年伝説〜	日本テレネット	価格未定
	女神天国	NECホームエレクトロニクス	価格未定
	ドラゴンハーフ	マイクロキャビン	価格未定
	初恋物語	徳間書店インターメディア	価格未定
	美少女戦士セーラームーン	バンプレスト	8800円
	ブランディッシュ	NECホームエレクトロニクス	価格未定
'94年春〜夏予定	KO世紀 ビースト三獣士(仮)	パック・イン・ビデオ	価格未定
	ブルーフォレスト物語(仮)	ライトスタッフ	価格未定
'94年夏予定	3×3EYES 三只眼變成	NECホームエレクトロニクス	価格未定
'94年予定	超兄貴II(仮)	メサイヤ	価格未定

発売日未定

姐(あねさん)/NECアベニュー/価格未定
アンジェラス2〜ホーリーナイト〜/アスミック/価格未定
オフ・ザ・ウォール(Huカード)/テンゲン/価格未定
風霧/ナグザット/価格未定
餓狼伝説スペシャル(アーケードカード専用)/ハドソン/価格未定
クイズアベニュー3/NECアベニュー/価格未定
ブラッド ギア/ハドソン/価格未定
★サークIII/NECホームエレクトロニクス/価格未定
★ザ・プロ野球SUPER'94/インテック/価格未定
★GS美神/バンプレスト/価格未定
スタートリング・オデッセイII 魔竜戦争/レイ・フォース/価格未定
スペースファンタジーゾーン/NECアベニュー/4800円
卒業写真 美姫(仮)/ココナッツジャパン/価格未定
誕生〜デビュー〜(アーケードカード対応)/NECアベニュー/価格未定
超英雄伝説ダイナスティックヒーロー/ハドソン/価格未定
天地を喰らう/NECアベニュー/価格未定
ドラゴンナイトIII/NECアベニュー/価格未定
とらべらーず!〜伝説をぶっとばせ〜/ビクターエンタテインメント/8800円
ネオ・ネクタリス/ハドソン/価格未定
ハイパーウォーズ/ハドソン/価格未定
ピーターパックラット(Huカード)/テンゲン/価格未定
ぽっぷるメイル/NECホームエレクトロニクス/価格未定
ポピルズ(Huカード)/テンゲン/価格未定
マーブルマッドネス(Huカード)/テンゲン/価格未定
ミサイルファイター/NECホームエレクトロニクス/価格未定
もってけたまご/ナグザット/価格未定
ロードス島戦記II/ハドソン/価格未定
ワールドヒーローズ2(アーケードカード専用)/ハドソン/価格未定
ときめき/コナミ/価格未定

MD メガドライブ

1月28日	いしいひさいちの大政界(CD-ROM)	セガ	7800円
	デビルズコース	セガ	8800円
	幽☆遊☆白書外伝	セガ	8800円
2月10日	デビスカップ	テンゲン	7800円
18日	エアーマネジメントII・航空王をめざせ	光栄	12800円
	クールスポット	ヴァージンゲーム	8000円
	真・女神転生(CD-ROM)	シムス	7800円
	NFLプロフットボール'94	EAビクター	9800円
25日	信長の野望 覇王伝	光栄	12800円
	★ゲームのかんづめVol.1	セガ	3980円(予)
	★ゲームのかんづめVol.2	セガ	3980円(予)
	マイクロコズム(CD-ROM)	ビクターエンタテインメント	8800円
上旬	Eye of the beholder(CD-ROM)	ポニーキャニオン	7800円
中旬	F1サーカスCD(CD-ROM)	日本物産	8800円
下旬	T2 ザ・アーケードゲーム	アクレイムジャパン	8800円
2月予定	ウイング・コマンダー(CD-ROM)	セガ	7800円
	エターナル チャンピオン	セガ	価格未定
	★クレヨンしんちゃん 嵐を呼ぶ園児	マーバ	8800円(予)
3月4日	2020年 スーパーベースボール	EAビクター	9800円
	ハイパーダンク	コナミ	8800円
	ハイムドール(CD-ROM)	ビクターエンタテインメント	8800円
18日	バンパイアキラー	コナミ	7800円
25日	ポップンランド(CD-ROM)	シュールド・ウェーブ	7800円
	AX-101(CD-ROM)	セガ	価格未定
上旬	テクモスーパーNBAバスケットボール	テクモ	8900円
下旬	シャドー・オブ・ザ・ビースト2/獣神の呪縛(CD-ROM)	ビクターエンタテインメント	8800円
	ダンジョン・マスターII/スカルキープ(CD-ROM)	ビクターエンタテインメント	8800円
3月予定	ソニック・ザ・ヘッジホッグ3	セガ	価格未定
	WWF ロイヤルランブル	アクレイムジャパン	8900円
	V.R.(バーチャレーシング)	セガ	価格未定
	ベア・ナックルIII	セガ	価格未定
	モンスターワールドIV(仮)	セガ	価格未定
	ワイアラエの奇蹟	セガ	8800円(予)
4月予定	NBA JAM(仮)	アクレイムジャパン	8900円(予)
	タイムドミネーター	ビック東海	7800円
	FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP 1993 HEAVENLY SYMPHONY (CD-ROM)	セガ	7800円(予)
	★タントアール	セガ	価格未定
	ぽっぷるメイル(CD-ROM)	セガ	7800円(予)

GAME SOFT CALENDAR

5月予定	レベル・アサルト（CD-ROM）	ビクターエンタテインメント	8800円
	アウトランナーズ	セガ	価格未定
	新創世記 ラグナセンティ	セガ	価格未定
'94年春予定	アフターハルマゲドン外伝 ニクリプス（CD-ROM）	セガ	価格未定
	うる星やつら-ディア マイ フレンズ-（CD-ROM）	ゲームアーツ	7800円
	V・V	テンゲン	価格未定
	ロードス島戦記（CD-ROM）	セガ	価格未定
'94年予定	ラングリッサーII（仮）	メサイヤ	価格未定

発売日未定

イース・マスク オブ ザ サン（仮）（CD-ROM）/セガ/価格未定
エイリアン3/ビック東海/6800円
NBAプロバスケットボール'94 ブルズVSサンズ/EAビクター/9800円
F1（仮）/テンゲン/価格未定
サージングオーラ/セガ/8800円（予）
シャドウラン（CD-ROM）/セガ/価格未定
ジョーモンタナ フットボール（CD-ROM）/セガ/価格未定
スーパー大戦略SCD（仮）（CD-ROM）/セガ/価格未定
スーパーブランディッシュ（仮）（CD-ROM）/セガ/価格未定
大封神伝（CD-ROM）/ビクターエンタテインメント/価格未定
超人スパーク/セガ/価格未定
沈黙の艦隊/セガ/価格未定
パワーモンガー（CD-ROM）/EAビクター/8900円
ハイパーロードモナーク（仮）/セガ/価格未定
ハイブリッドフロント/セガ/価格未定
バーニングフィスト（CD-ROM）/セガ/8800円（予）
BATTLE FANTASY（CD-ROM）/マイクロネット/価格未定
マルチ野球（仮）/セガ/価格未定
夢幻の如く（CD-ROM）/セガ/価格未定
★ローリングサンダー3/ナムコ/価格未定

発売日未定

アルマジロ外伝/アイ・ジー・エス/3900円（込）
インディ・ジョーンズ/ココナッツジャパン/4300円（込）
競馬貴族2（仮）/キングレコード/価格未定
それゆけ！スピーディー・ゴンザレス/サンソフト/3900円（込）
詰将棋/アイマックス/4900円（込）
パチスロキッズ2（仮）/ココナッツジャパン/価格未定
フィジェッツ/ココナッツジャパン/4300円（込）
ポコニャン！夢の大冒険/東宝/価格未定
マサカリ伝説・金太郎RPG編/トンキンハウス/価格未定

GG ゲームギア

2月11日	バスター・ファイト	セガ	3800円
25日	エコー・ザ・ドルフィン	セガ	3800円
	マクドナルド〜ドナルドのマジカルワールド	セガ	3800円
下旬	T2 ザ・アーケードゲーム	アクレイムジャパン	4800円
3月予定	アラジン	セガ	3800円
	剣勇伝説 YAIBA（仮）	セガ	価格未定
	実戦!!ゴルフ道場（仮）	ビック東海	4800円
	ソニックドリフト（仮）	セガ	価格未定
	女神転生外伝 ラストバイブル	セガ	5500円（予）
4月予定	NBA JAM（仮）	アクレイムジャパン	4800円（予）
	★Jリーグ GGプロストライカー'94（仮）	セガ	価格未定
	タントアール	セガ	3800円（予）

発売日未定

★GPライダー/セガ/価格未定
妖逢伝ひすい丸-梵天の剣-/セガ/5500円（予）
ワールドダービー/セガ/価格未定

NEO NEO・GEO

発売日未定

ファイターズヒストリー・ダイナマイト/データイースト/価格未定
フライング・パワー・ディスク/データイースト/価格未定
龍虎の拳2/エス・エヌ・ケイ/価格未定

GB ゲームボーイ

2月18日	スーパー桃太郎電鉄II	ハドソン	4500円（込）
	ホイホイ・ゲームボーイ版	光栄	4800円（込）
	武田修宏のエースストライカー	ジャレコ	4900円（込）
25日	★スポットクールアドベンチャー	ヴァージンゲーム	4200円
中旬	バーチャルウォーズ	ココナッツジャパン	4300円（込）
下旬	T2 ザ・アーケードゲーム	アクレイムジャパン	3980円（込）
2月予定	ONI IV-鬼神の血族-	バンプレスト	4980円（込）
	疾風！アイアンリーガー	バンダイ	3500円（予）（込）
3月3日	ウェルカム なかよしパーク	バンダイ	3800円（予）（込）
18日	雀四郎2	サミー	4200円（予）（込）
25日	南国少年パプワくん ガンマ団の野望	エニックス	3900円
	★ロロの大冒険	イマジニア	3900円（込）
下旬	★もぐらでポン！	アテナ	3900円（込）
3月予定	剣勇伝説YAIBA	バンプレスト	3980円（込）
	★大工の源さん〜ロボット帝国の逆襲〜（仮）	アイレム	価格未定
	WWF キング オブ ザ リング	アクレイムジャパン	3980円（込）
	★美少女戦士セーラームーンR（仮）	エンジェル	3800円（予）（込）
	ルクル	ビック東海	4944円（込）
3月〜4月予定	テトリス フラッシュ	任天堂	3900円（込）
4月22日	★GB原人ランド	ハドソン	3800円（込）
中旬	パチ夫くんキャッスル	ココナッツジャパン	価格未定
4月予定	ズールのワンダーアクション夢ツアー	インフォコム	4200円
	天地を喰らう	カプコン	4600円
5月予定	★心理ゲーム	ヴィジット	3980円（予）
6月17日	スーパーワールドカップ	ココナッツジャパン	価格未定
'94年春予定	餓狼伝説2	タカラ	価格未定

再販予定

1月27日	【SFC】クラシック・ロード	ビクターエンタテインメント	9800円
28日	【SFC】マスターズ 遙かなるオーガスタ2	ティーアンドイーソフト	9900円
	【SFC】遊人 雀獣学園	バリエ	8900円
下旬	★【SFC】F-15 スーパーストライクイーグル	アスミック	9600円
1月予定	【SFC】す〜ぱ〜ぷよぷよ	バンプレスト	8200円
	【SFC】ドラゴンボールZ 超武闘伝2	バンダイ	9800円
2月10日	【PC】スタートリング・オデッセイ	レイ・フォース	8200円
	【SFC】クラシック・ロード	ビクターエンタテインメント	9800円
22日	【SFC】クラシック・ロード	ビクターエンタテインメント	9800円
25日	★【SFC】将棋 風林火山	ポニーキャニオン	8800円
	【SFC】アレサ	やのまん	9800円
	★【SFC】餓狼伝説2	タカラ	9980円
	【SFC】パチンコ物語 パチスロもあるでよ	ケイエスエス	9515円
下旬	【SFC】プロ麻雀 極	アテナ	9600円
2月予定	★【SFC】SOUL&SWORD	ザムス	9800円
	★【SFC】第3次スーパーロボット大戦	バンプレスト	9800円
	★【SFC】超時空要塞マクロス	ザムス	8800円
	★【SFC】トルネコの大冒険〜不思議のダンジョン	チュンソフト	9600円
3月上旬	【SFC】テクモスーパーボウル	テクモ	9800円
4月予定	★【SFC】対局囲碁 ゴライアス	ビーピーエス	14800円

■（仮）は仮称、（予）は予定価格、★は今回初登場したソフトです。また、（込）は消費税込みの価格で、それ以外は消費税別の価格です。
■PCエンジンで（Huカード）、（CD-ROM）、（アーケードカード専用）の表記以外のソフトは、すべてスーパーCD-ROM²です。
■メガドライブで（CD-ROM）の表記以外のソフトは、すべてカートリッジです。

The Future Is Now
SNK
THE 100MEGA SHOCK!
新製品
いつか、あいつと闘う時がくる。
りゅうこのけん2
©SNK 1994
龍虎の拳2
TM
NEO GEO
TM
超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」
スーパーリアル対戦「龍虎の拳2」、ネオジオから。
株式会社エス・エヌ・ケイ 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 ■ネオジオテレフォンサービス☎06(339)0110(月～金曜日(祝日除く)14～19時)※電話番号はお間違えなく。

覇王4月号のお知らせ

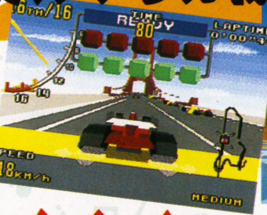
大特集 特報スクープ「ソニック3」他

セガ・スペシャル

驚異の新ハード"サターン"への道

セガ・オブ・アメリカ豊田副社長、アメリカ戦略を語る

セガ未来派ゲーム宣言



攻略特集

- ファイアーエムブレム
- ファイナルファンタジーVI
- スーパーロボット大戦EX
- 真・女神転生II
- 魔神転生

豪華付録

① ダービースタリオンII
② セガNEWソフト攻略ガイドブック

佐竹雅昭の 覇王塾 スーパーストII編

『紫炎』発売先行ビッグ対談 永井 豪 VS. 石川 賢

絶好調!! まんが連載陣

竹本 泉「月刊一苺タイムス」

宇野比呂士「幕末覇王伝カオル」

片山まさゆき「片チンのゲームの肝吸い」

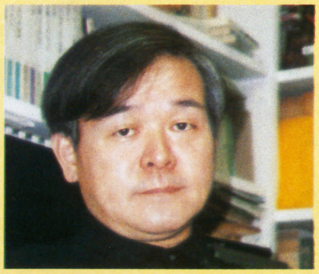
新作ソフト

- Vガンダム
- ファーストクイーン
- Jリーグ・スーパー・サッカー
- ぎゅわんぶらあ自己中心派2

2月24日(木)発売　定価/540円

覇王 表紙インタビュー

今月号の表紙は、今や重要なゲームキャラクターの一つになったガンダムシリーズの産みの親、安彦良和先生にお願いしました。



──スーパーゲームマガジン「覇王」の表紙ということで、どんな絵にしたいと思われましたか？

安彦　現実的なものから時空を超えるファンタジーまで、きわめて多岐にわたるゲームワールドのなかで、私がモチーフにしようと思ったのはメカと未来でした。具体的には映画にもした『ヴイナス戦記』に近いイメージでしょうか。

──先生は映画や小説など多分野でご活躍ですが、ゲームとの関わりはいかがですか？

安彦　ゲームはやりませんので、ソフトのパッケージを描く程度ですね。実はハイテクに弱いんですよ。一度やりはじめてしまうとハマる気がして、危機回避をしているというところもあります。ただ、ビジュアル面でやれることはまだまだあると思っていますし、そういう部分でなら私にもお手伝いできるのではないでしょうか。

──お忙しいところを、ありがとうございました。

Meiji
1+1は?
ニイ〜ッ
よい娘は、道草が好き。
よい娘は、記念写真が好き。
よい娘は、
ストロベリーチョコ
が大好き。
南青山少女歌劇団
その季節いちばんの
朝摘みいちごを使ってる。〝定番〟
〈ストロベリー〉
いちごクリームの中に、
果実分たっぷり30%。〝新タイプ〟
〈ストロベリーエクセレント〉
定番のおいしさそのまんま。
みんなでワイワイつまんでね。
〈ストロベリー〉ひとくちタイプ
祝26周年
26年前からずーっと
明治チョコレート〈ストロベリー〉

irem
PLAYER SELECT
ZAN MATT ROSA
きた。
核の炎の後に残ったものは、血にまみれた悪徳だけ。謎の地下組織"ザ・ショップ"が派遣するシティースイーパー、登録番号つきの、有償の正義"アンダーカバーコップス"(秘密警察)ただいま見参!!
アンダーカバー・コップス
UNDERCOVER COPS™
スーパーファミコン用ソフト
価格9,800円(税別)
c 1994 IREM CORP.
3月
発売予定!!
MATT GABLES
源さんのクイズトライアスロン
ファミコン用ソフト
発売日未定!!予価6,500円(税別)
©1994 IREM CORP.
大工の源さん
ロボット帝国の野望(仮称)
ゲームボーイ用ソフト
3月発売予定!!予価3,800円(税込)
©1994 IREM CORP.

ファミリーコンピュータTM・ファミコン スーパーファミコン® ゲームボーイ®
は任天堂の商標です。

テレホンサービス 札幌 011-685-9131
福岡 092-475-9400 東京 03-3823-5130
名古屋 052-323-0270 大阪 06 -535-0651

アイレム株式会社
〒550 大阪市西区西本町1-11-9(岡本興産ビル)

覇王 HAOH 3月号
平成6年3月1日発行(毎月1日発行) 第1巻第3号
編集人 池田新八郎 発行人 五十嵐隆夫
発行所 株式会社講談社 〒112-01 東京都文京区音羽2―12―21
電話 編集部03(5395)3466 販売部03(5395)3605
定価五四〇円(本体五二四円)

©講談社 1994

凸版印刷 Printed in Japan
T1006601030544
雑誌06601—03